电子游戏与电脑游戏

科学时代

2001.9

FFXI 画面率先公开!


ISSN 1005 250X
09>
9 771005 250004

Final Fantasy X

最终幻想小说式攻略完美保存版!

为了同一个目标

走到一起来

电子游戏与电脑游戏特征各地特约通讯员

要求

❶ 年龄不限
❷ 性别不限
❸ 对自己城市的游戏圈动向有较清楚的了解。
❹ 有一定的文字表达能力。
❺ 能够在第一时间内将所了解的情况反映给编辑部和读者。
❻ 能够及时和编辑部取得联络
❼ 有意为中国游戏事业努力奋斗的玩家

义务

❶ 每月对自己所在城市地区游戏圈的风吹草动及时了解，并以最快的速度反映给编辑部。
（如最近流行的游戏、当地有关的游戏新闻，城市中有关游戏的大事趣事等）
❷ 了解新出的游戏，游戏碟的实价、质量等，最好有评测报告。
❸ 了解新出的游戏硬件设备以及其实价、质量等，最好有评测报告。
❹ 调查游戏市场中最新最好的游戏周边，将价钱、质量、模样等反映给编辑部（有照片最好）

优厚待遇

- 编辑部备案，并在杂志中刊出本人的个人简介。
- 获得《电子游戏与电脑游戏》编辑部全年所出所有书籍以及赠刊。
- 获得编辑部的特约记者证，并可以免费参加编辑部组织的各项活动。
- 特别有价值的信息，编辑部将发给相应的奖励。
- 定期获得编辑部赠送的礼物（包括首办、画集等）。
- 每年年底根据读者的评选，依照信息的真实性、准确性、可读性的原则选出五名表现最佳的“精英特约通讯员”赠送当时流行掌机一台（或原版游戏软件一套）
- 表现出色的联络员将会被吸收为本刊的专职编辑。

自从联络员广告刊登后，信件已添满了整整一个抽屉，而电子邮件以每天至少70封的水平保持至今，再加上近期工作繁忙，所以没得到及时回信的朋友们，我先在这里道歉了。

截止到目前为止，我们已经从众多的应聘读者中选出了一部分成为试用联络员（试用期3个月）。如你收到我们的确认来信，请回信，从本刊面市起10天以内我们没有收到您的来信，就按照弃权处理（以邮戳为准）。

因为读者参与热情极高，本编辑部现决定再增加若干联络员数量，望有兴趣加盟的读者尽快来信，并请附带应试文章最少一份。

——DRAGON

个人简历

姓名 ________ 性别 ________ 职业 ________

年龄 ________ 游戏年龄 ________

所在 ________ 省 ________ 市（自治区／直辖市）

联系电话 ________ 邮政编码 ________

通讯地址 ________

Email ________

OICQ 号码 ________

简短留言

TV GAME & PC GAME

通讯港

Email: tvgamepcgame@263.net 邮编 100085
地址：北京市清河邮局062信箱《电电》特约通讯员 收

Preface 卷首语

宛如梦幻

那一天，我醒得很早，也许是很久没有在学校的床铺上睡过的缘故吧。我抱着腿呆坐在床上，听着同寝室的兄弟发出的均匀且甜蜜的鼾声，看着曾经熟悉无比的环境，忽然有一种沉重的东西压在胸口，压得我无法正常的呼吸。过去的几个月里，发生的事情，就像在梦里。

这种梦，我曾经作过无数遍的。

来到自己心仪已久的编辑部，和曾经是偶像的几个人一起说笑打闹，一同奋斗拚搏。看在自己的名字变成铅字，出现在最喜欢的杂志上。看那些想看却从未有机会看过的原版书，玩那些想玩却从未有实力玩起的正版游戏。说自己喜欢说的话，做自己喜欢做的事。在键盘上，敲下属于自己的文字，然后和志同道合的同志们一起把"电电"做得最好。还有，牵着未曾谋面就已经喜欢上的女孩子的手，午夜十二点默默走在灯火依然灿烂的长安街……这一切，真的是真实的吗？难道说还是和原来一样，醒来之后，才发现自己还是原来的自己，一切只是出现在美好的梦幻里？

我跳下床，打开窗户，让凌晨还有些凉意的微风直接寒冷于我的胸膛，这使我渐渐清醒了过来。还好，那些并不是梦，我只是回到学校处理一些毕业之前的事宜而已。我还是要回去，回到我那些可爱的同事身边，一起为了自己喜欢的事业挥洒自己的激情与心血。做"电电"、做"广场"、做"一点通"。然后还可以和自己最心爱的女孩子在一起……

一切，宛如梦幻。还好，一切只是"宛如"。

从学校再次回到编辑部，感觉和原来一样，又和原来的完全不一样。不变的是同事们，他们还是那么的有激情，那么的有活力。变的是我，真正告别了大学时代的自己，也告别了曾经的幼稚和天真。剩下的，就是一门心思把自己该做的做好，想做的做好，把"电电"做成全国最好的电玩杂志。这，也是梦。但对我来说，这，是真实的梦。

编辑部又搬了，这一次的办公环境更加宽敞。坐在舒服的椅子里，再多的信件也凌乱不满宽大的桌面，看着坐在前面的DRAGON起劲地敲着崭新的键盘，这种感觉真是好得不得了。就是离住的地方太远，经常加班到凌晨两、三点钟的我们，来来去去的很不方便。正在和CLOUD、星辰等人商量，准备出去自己租房子住了，离新公司近点就好。

编辑部的人事也略有变动，PALADIN因为家里面有事拖不开身，暂且离开编辑部一阵子。不过喜欢他的朋友们不用担心，送他走的时候他曾经信誓旦旦地保证过："我在家里也会给咱们写出精彩的东西来的！"我不讨厌分别，毕竟，分别是下一次相聚的开始。在这里想说的只有一句：远在千里之外的朋友，祝你一切顺利。

宛如梦幻，一切却是这样的真实。为了这种真实，我愿意用一辈子去……追寻。

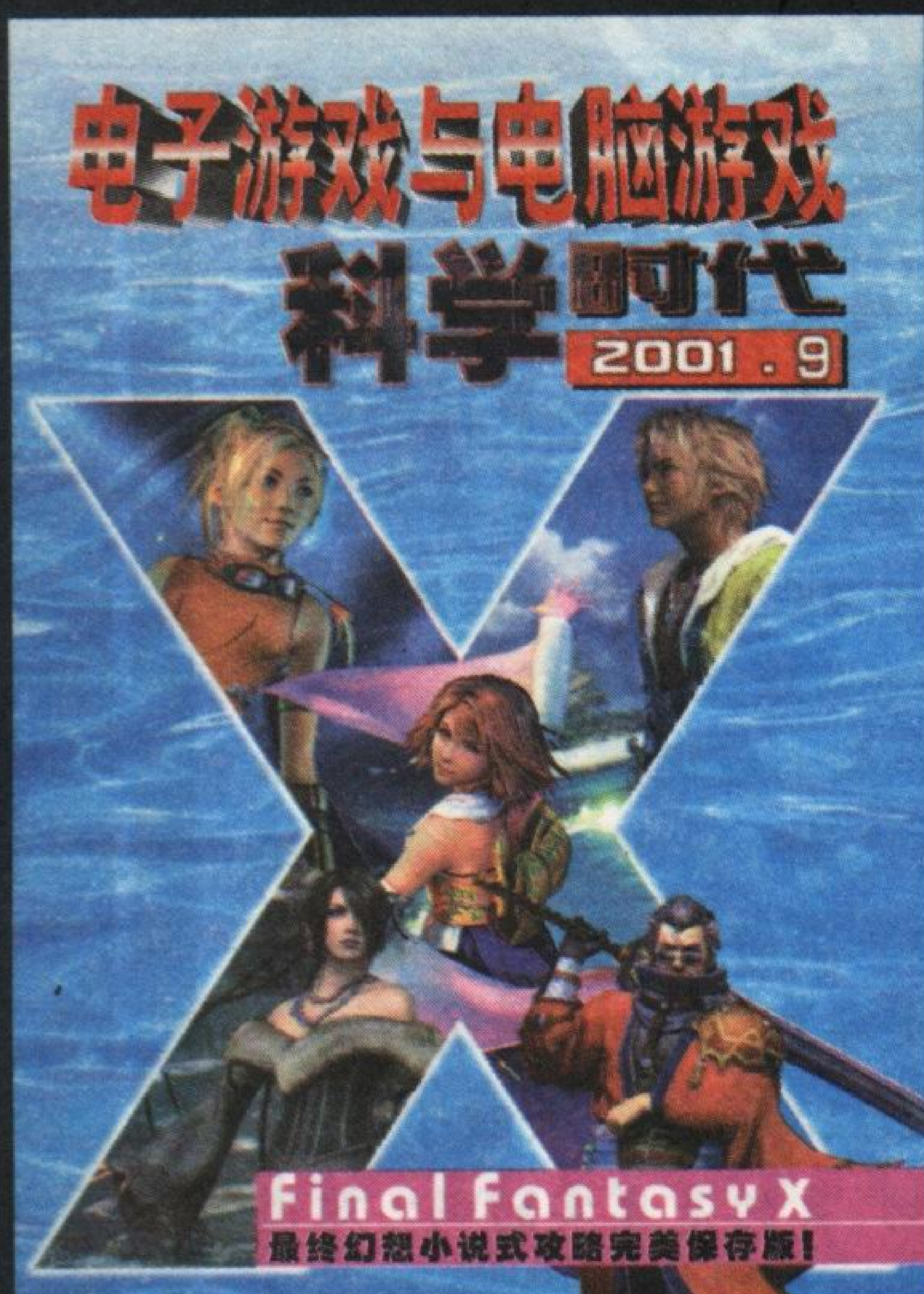
后记：敲下最后一个字的时候，正好是凌晨三点整。偌大的办公室只剩下三个人，后面的CLOUD正在为了FFX的攻略杀红了眼睛，不知道要熬到几点。星辰早就将手头的活儿忙完，为了等我们，正在第三次复习"机战64"。动漫部的JEDI从隔壁摸过来，我把显示器转向他，指着题目对他说："这次我可是为你们《梦幻总动员》做了广告了，请客吧。"JEDI笑笑，回去睡了。

好吧，我也睡吧。明天，不对，应该是今天，还有一堆的工作在等着。

愿自己有个好梦。

laser

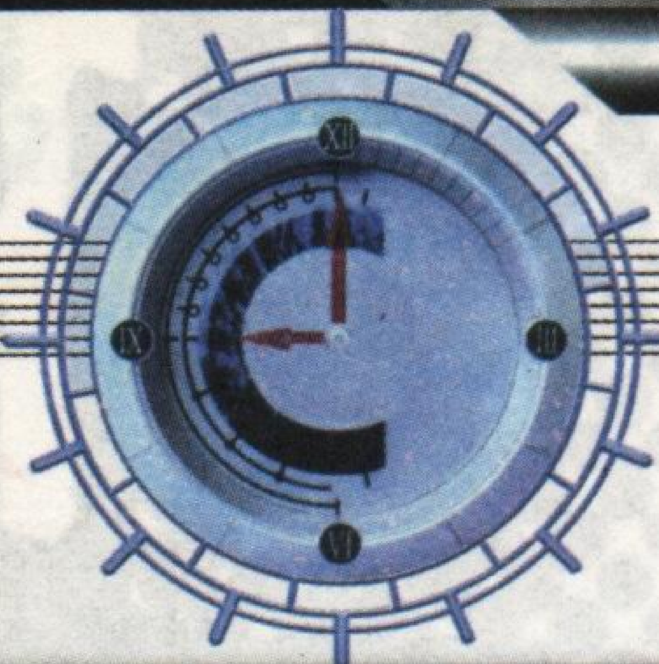
科学时代 2001.9期
(总第84期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 冠文 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 冠文
执行副主编 陈振宇
责任编辑 孔良 郑桐 许海龙
美术编辑 陈振宇
国际标准刊号 ISSN1005－250X
国内统一刊号 CN46－1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局(所)
邮发代号 24－165
出版日期 2001年9月15日
印刷 中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证 琼工商广字04号
电子邮件信箱 tvgamepcgame@263.net
总编辑室 0898－65349204
社址 海南省海口市海府一横路科技咨询楼4层
邮政编码 570203
广告发行部 0351－7066387 0898－66745593
读者热线 010－62924382
邮购地址 北京清河邮局062信箱
邮编 100085
定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.9

电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

新游戏介绍

王者之书

漫园

纵横四海

超攻略道场

编读往来

名作大家谈

WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢:北京网易公司



Final Fantasy X 最终幻想完全小说攻略



机种:PS2　厂商:SQUARE　类型:RPG

媒体:DVD-ROM　发售日:发售中　价格:8800 日元

经过八个日日夜夜的奋战，CLOUD 终于把这份《FF X》的攻略完整地完成了。看着版面上那密密麻麻的字，心中的感觉真是甭提了，当真像是打翻了五味瓶，酸甜苦辣咸一应俱全。酸的是故事的爱情主线；甜的是通关过后的成就感；苦的是八天八夜不眠不休的鏖战；辣的是工作过程当中的热火朝天；咸的是我自己的汗水……为了让广大的读者在第一时间内看到最新、最全、最好的《FF X》攻略，就是让 CLOUD 我赴汤蹈火也在所不辞！《FF X》补完计划始动——敬请关注《电子游戏一点通 3》当中收录的《FF X》全 CG 动画和《电子游戏广场》28 期的《FF X》全资料收集!!

CLOUD

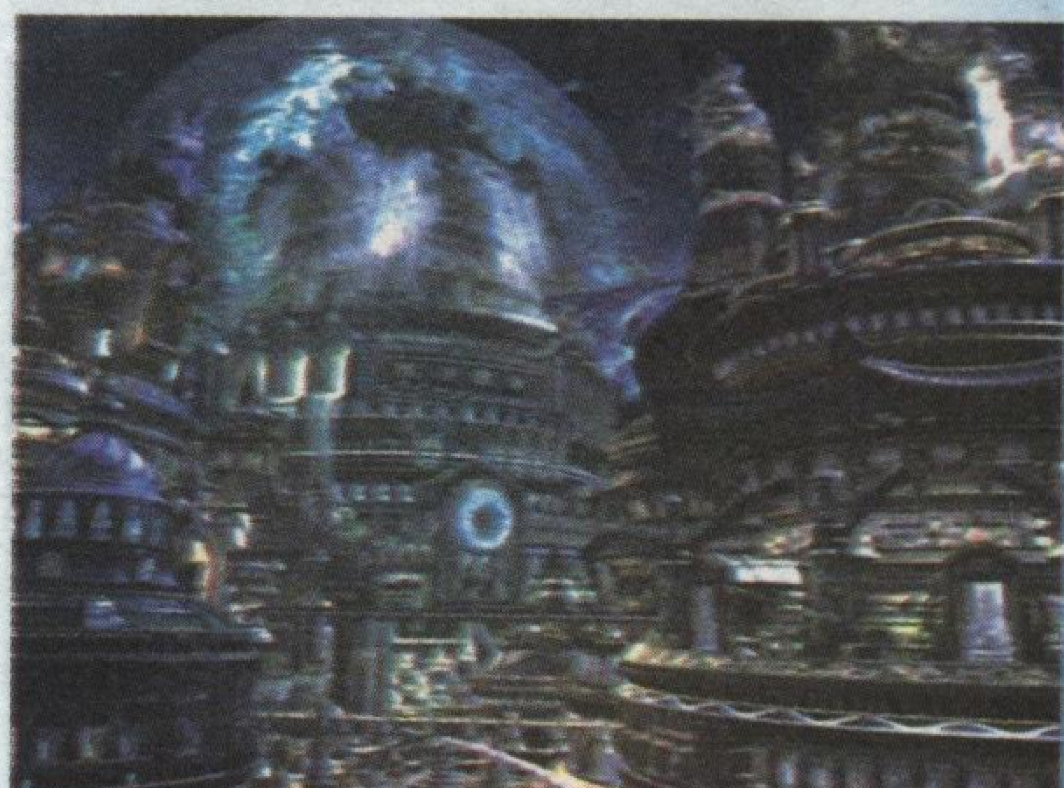
楔　子

黄昏，夕阳西下，晚霞的光辉映亮了整个天空。土丘上如祭品般插着的大剑和魔杖黯淡得仿佛失去了往日的光彩，陪伴它们的是一个蓝色的水球……我和我的伙伴们围坐在燃烧得劈啪做响的篝火旁边，有些疲惫，亦有些迷茫。悲伤的尤娜看起来是那么的无助，我站起身来，走过去轻轻地拍了拍她的肩膀以示安慰。我们的未来是那样的不可预知，我们这些人将要何去何从？我走上了山坡，望着天边的云彩，希望能够从漫天飞舞的萤火当中寻求到满意的答案，“终于到了最后关头了吗？可是，结束也许只是另一个开始吧？”我心想。与此同时，回忆却立刻占据了我全部的思绪……



匝那鲁刚多城(ザナルガンド)

我——迪达，一个优秀的格斗水球运动员，在这个繁华的都市当中享有颇高的声誉。今天有一场至关重要的比赛在等待着我的参加，很多我的球迷都聚在一起，焦急地盼望我的到来。也许是哪个眼尖的人发现了我的身影，便招呼大家围了过来，有个诡异的用帽子遮盖着脸不肯以真面目示人的家伙也以飘忽的形态跟着人群走来。



我三步并作两步地跑到了他们的面前，向他们问好，几个小朋友高举着手中的水球，其中的一个大声叫喊着：“给我签个名吧！”我答道：“没问题，别急。”边说边为他在球上写下了自己的大名(此时可为主角修改姓名)。旁边的小伙伴显然有些着急，连忙说道：“我也要，我也要。”“好的好的，不会少了你们的。”我要照顾好每一个喜欢我的人。

转向右边，两个青春靓丽的少女也捧着水球要我的签名，我很爽快地答应了并签了名。右边的女郎对我说：“今晚的比赛一定要加油哦。”“嗯！我会做出最精彩的射门的，到时我给你们发信号，告诉我你们的座位。”我轻松地应付着。“是在东边，5 号区，最前排的座位。”女郎有些兴奋。我对大家说道：“你们大家等着瞧好戏吧，记住一定要为我加油啊！”小朋友们欢呼着问我什么时候开庆功会，我结结巴巴答不上来。悄无声息待在一旁的之前跟来的人说道：“是明天。”我急忙接茬说道：“对，是明天，明天。”这样，那些小鬼们才肯放过我，毕恭毕敬地向我行了一个礼，我得以脱身转头向球场走去。

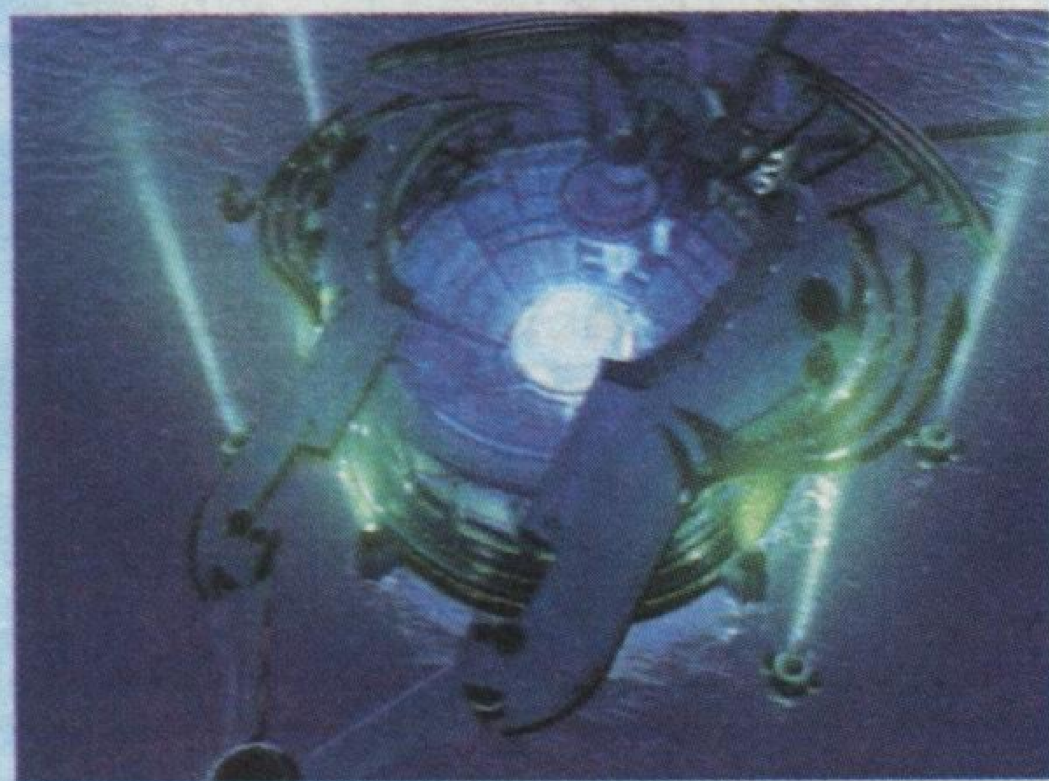


布满星星的夜空看起来是那么的美丽而又深邃，城市里鳞次栉比的高楼大厦的窗户中也闪烁着可以媲美星光的点点灯火，如喷泉般涌出的水流把建筑物点缀得活力四射。我抬头仰望着面前大厦上悬挂的一副巨大画像，画中的男人不禁让我有些唏吁。因为他正是我的父亲，一个最出色的格斗水球运动员。此时耳边响起了路边喇叭的有关今晚比赛的广播，播音员用充满激情的声音来宣传这场比赛，并期望我能够有超越父亲的表现，我的心里立刻涌起豪情万丈。

通往球场的路上挤满了我的拥趸，他们围着我，我只好善意地告诉他们让开些，以便我能够进场准备比赛。我泡在水池当中，默想进攻的策略。整个城市建立于海面之上，这个球场也不例外，蓦然间电闪雷鸣，竞技场的中央形成了一个巨大的水球，我们钻进里面，开始了激烈的竞赛。可是就在同时，远处的海面上却在寂静之中酝酿着一场巨大的灾

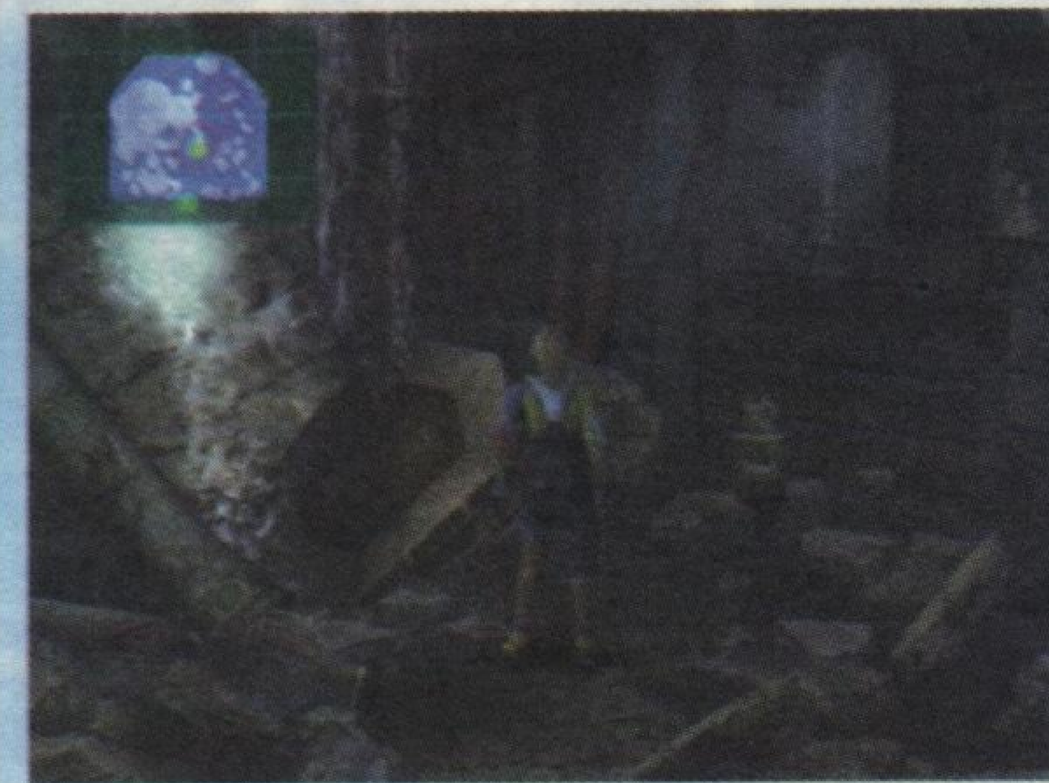


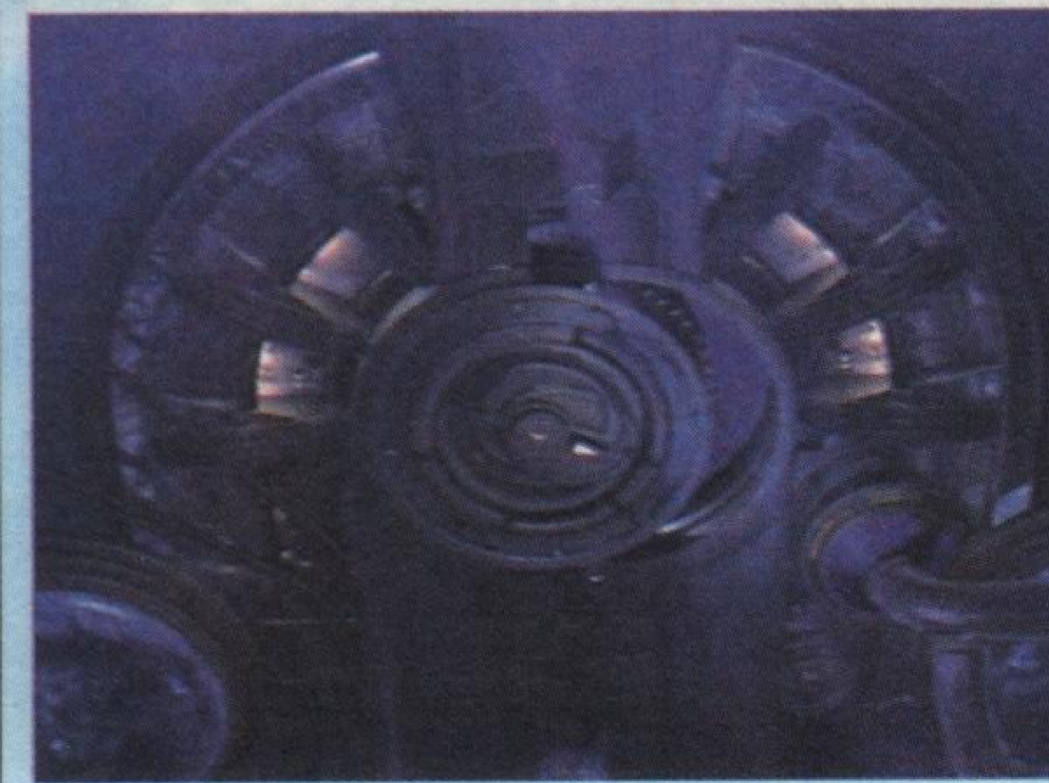












难，一股奇异的能量吸引了周围几乎全部的水，形成了大约能覆盖全城大小的水球。一名动作酷似霸王丸的带墨镜的男子在目睹了这一切之后，好像预见了些什么似的向我们的球场走来。

比赛正在你死我活的进行着，我和队友以默契的配合先进一球，以1:0的比分领先对手。又一次绝妙的进攻发动时，我正要射门得分，却眼见那个硕大无朋的怪水球发射出一束束的能量，以压倒一切的威力开始摧毁整座城市。我被气浪卷飞了出去，仅以单手悬挂在一根横梁之上，终于不支而掉了下去。惊慌失措的人群四散奔逃，我也加入了他们的行列。左上角显示的地图简略而实用，黄色三角代表主角所在的位置，而红色三角则表示要前往的目的地。

逃命中我看见了老友阿隆镇定自若地站在路边，便呼喊他："阿隆，到底发生什么事了？"阿隆答道："你稍等片刻……""还要等什么呀！"我有些不耐烦，他却转身消失了。我快步跟了出来，不见阿隆的人影，却发现戴帽子的人突然出现在我面前。我一回头，万分惊诧地发现周围的一切全部静止了下来，灾难、流水、奔跑的人群，就连时间应该也停止不前了。那个人说道："开始了呀。"我充满了疑惑。只听她续道："千万别哭……"我还是不明白，刚要问个清楚，白光一闪，一切又都恢复了正常。周围依然是乱糟糟的，"怎么回事？"我自言自语着。

环顾四周，我看见了阿隆的身影，"等一下！"我赶忙跑了过去，"啊，你怎么跑到这儿来了？"阿隆道："看那边。"那个硕大的怪水球依然悬浮在半空中，阿隆道："我们把这种东西叫做'辛'。"我问道："'辛'？"阿隆尚未回答，只见水球当中伸出了巨大的触手，中间的芯棒分离出无数的孢子状的东西，落在地上，变化成魔物挡住了我们的去路。我无法摆脱它们的纠缠，正束手无策间，阿隆递过来一把阔剑，说道："用这个吧。"我一时还无法适应剑的重量，竟有些把持不住。阿隆又道："这是杰库特的剑。""父亲的？"我很惊讶。阿隆道："最好的使用方法就是实战。"言毕便开始了我们的第一场战斗。这里不用考虑什么战略性，只需要连点○键便可轻松突破魔物的包围。

向前来到大触手(シンのコケラ:エムズ)盘踞之地，与之决战。刚开始便受到了一次重击，不过凡事有一弊必有一利，它的攻击引发了我们OVER DRIVE的能力，具体做法是在指令表处按左键：阿隆——在规定时间内输入屏显指令，可使出"秘传：牙龙"；迪达——光标移动至灰色段内的同时按○键（很像Ⅷ代中斯考尔连续剑的出法），可发动"剑技：スパイラルカット"。利用OVER DRIVE，结合补血的药瓶ポーション，相信打倒BOSS应该不会很难。

之后继续前进，路上有个发光的圆球状物体，既可以回复HP和MP，也是本作当中的记录点，玩家可以在此处存储游戏的进度。我边跑边向老爸的画像说道："不要笑话我呀，父亲。"然后我停了下来对阿隆喊道："阿隆，除了逃跑就不能做些别的什么吗？"阿隆道："迎接它的到来。""啊？什么？"我摸不着头脑。

前方的路又被魔物们挡住了，而且大有杀不光的趋势，消灭一个就补充进来一个，源源不断。此时阿隆的目光转向了旁边的机器，二人合力将其破坏，魔物全都消失了。刹那间天崩地裂、风云变色，城市的上空出现了一个漩涡，不停地转动着，像要把世界的一切都卷进它的里面。阿隆对我说道："这些与别人无关，这是你自己的故事！"说完便和我一起被卷入了漩涡当中，开始了我神奇的时空之旅。

海之遗迹

醒来时，我仿佛置身于无边无际的海洋深处，耳边隐约传来父亲的声音，此时按住×键和方向键便可循一定的方向游动。"这使我想起了很多的事情。"面对儿时的自己我说道："我究竟是谁，这是什么地方……这个家……我的头……啊，为什么要睡着？原来是看见了我自己的梦境，只有我一个人的梦。不管是谁都好，真想有人陪在我的身边……不过是这样的梦而已。"

睁开眼，我发现自己身处汪洋之中的一块礁石上，天空乌云密布，不时间一道闪电划破了灰暗的穹庐，在一瞬间照亮了天与地。环顾周围，除了一只鸟，再没有生的气息了。明知徒劳，我也不由得大声地喊叫起来："有人在吗？阿隆！！啊……"气氛郁闷得让人心底发慌，只有大叫方可缓解一下胸中的闷气。那只飞鸟似乎觉察到了什么，振翅飞向了不远处的一座古堡，仿佛在为我引路。在它的带领下，我决定向那里进发。

右边的平台上有闪光的文字，但是我看不懂，便来到左边，发现一个阿鲁贝多语字典合成球体，通过它便可学习刚才读不懂的文字了，前提是找到阿鲁贝多语字典并将其保

存在记录卡当中,然后再在合成球体处合成。整个海之遗迹有不少道具,总共可发现 200 货币、小血瓶×2、大血瓶×2、X 血瓶×1、MP 回复×1。

沿箭头所指,进入房间。作为通路的石桥突然断裂,我掉进了水里。四处游动,不曾想却惊动了海中的生物,引出三只怪兽。无奈,我只好擎出宝剑与之作战。本战相当容易,可就在消灭掉两只后,BOSS(ジオスゲイノ)便突然出现,此时我的攻击力对它根本构不成任何威胁,象征性地做了几次攻击后,我觉得还是逃跑比较合适。强大的水流将我重重地撞在墙壁之上,我心想:"什么都没有了,没有梦,更没有希望。"推开大石,走到尽头的房间,寒冷的空气让我难以忍受,"火,火在哪里?"我想取暖。房间的中央有一堆柴,所差的只是点火器具与引火物品了。注意地图中黄色的方块均为可进入的门。记录球体旁的门中可以找到打火石(按○键调查即可),回到房间,地图上方的门内可找到干枯的花束,用作引火物品。再次回到房间,调查中央的木柴,即可点燃篝火。

疲劳过度的我立刻在火边进入了梦乡,梦中的我说道:"今天,是什么?"阿隆说道:"真是没有意义的想念呀!都是因为你自己的原因才输的。"我说:"不要总对我说这样的话!"阿隆:"今天……是命运之日。总是一个人在哭泣。"我分辨道:"我没有哭啊!"那个戴帽子的人突然间又冒了出来说道:"你哭过了。"随后,我醒了过来。一只怪兽冲进了我的视线,看来只有消灭它我才能安稳呀。BOSS 名为クリック,厮杀的途中有一个率领数人进入房间的神秘女子加入了战团,她会使用手榴弹这种威力很强的抛掷型武器,同时也可从怪兽身上偷窃出一定的手榴弹。战斗结束后,我就被这群人带到了一艘船上。

萨鲁贝基船(サルベージ船)

他们说的话我只能听懂一个词,只有神秘女子会说我能听懂的话。与左边的士兵交谈可得到小血瓶×3,记录球体的右侧可得阿鲁贝多语字典第一卷,现在终于可以看懂个别的几个字了。与神秘女子交谈,她会教给我球体盘的使用说明,以后若还有什么关于它的疑问的话,向右侧的士兵请教(よろしくッス)即可。接下来她说道:"我们是为了发现昔日海底的遗迹而来到这里的。现在进行不下去了,因为剩下的能量不多了。不曾想你的到来使得遗迹复活了,沉寂许久的海底终于被引发了。""嗯~""好吧,要加油工作了。"

海底遗迹

和她一起来到深海之中的遗迹,用力砸开了封闭许久的遗迹大门,向里潜入。对能源炉进行了调查之后,不意却引起了异常的震动,一个海底怪兽找到了这里。BOSS 形似章鱼,名叫トロス,会绕到我们的后方等待攻击,此时我方会有一次不能攻击的机会,可以在指令表处按左键选择"身构える"来回复 50 点的 HP。胜利后能源被顺利启动,向着红色箭头继续前进。回到了船上,我觉得万分疲惫,不争气的肚子又开始"咕咕"直叫,好饿呀。神秘女子及时送来了一份食物,解决了我的燃眉之急。不料吃得太急,我被噎住了,那女子又递过来一壶水,再次帮助了我。她说:"慢点吃不就行了吗?"我站起身来,问道:"你叫什么名字?"女子说:"琉克。"

"太好了,我终于知道了。可你们为什么要带我到这里呢?"

"哦,是他们把你当成了魔物吧。"

"那么,你们又是什么人呢?"

"我们是阿鲁贝多族,你能明白我们说的话吗??嗯,难道你不是阿鲁贝多族的人吗?"

"阿鲁贝多族什么的,我也不知道。"

"那,你是从什么地方来的?"

"匝那鲁刚多。我是格斗水球的运动员,在我们那里是王牌选手。"

"你的头受到了那么强烈的打击,没事吧?"

"嗯,应该没什么问题。"

"那么,你还记得之前发生的事吗?"

匝那鲁刚多的事情,比赛和生活的事情,我正在参加比赛的时候却遭到了"辛"的袭击。然后和阿隆一起逃跑,是一道光把我带到了这里。现在仔细想想,还真有些后怕呀。

"我的到来不会引起什么变化吧?"

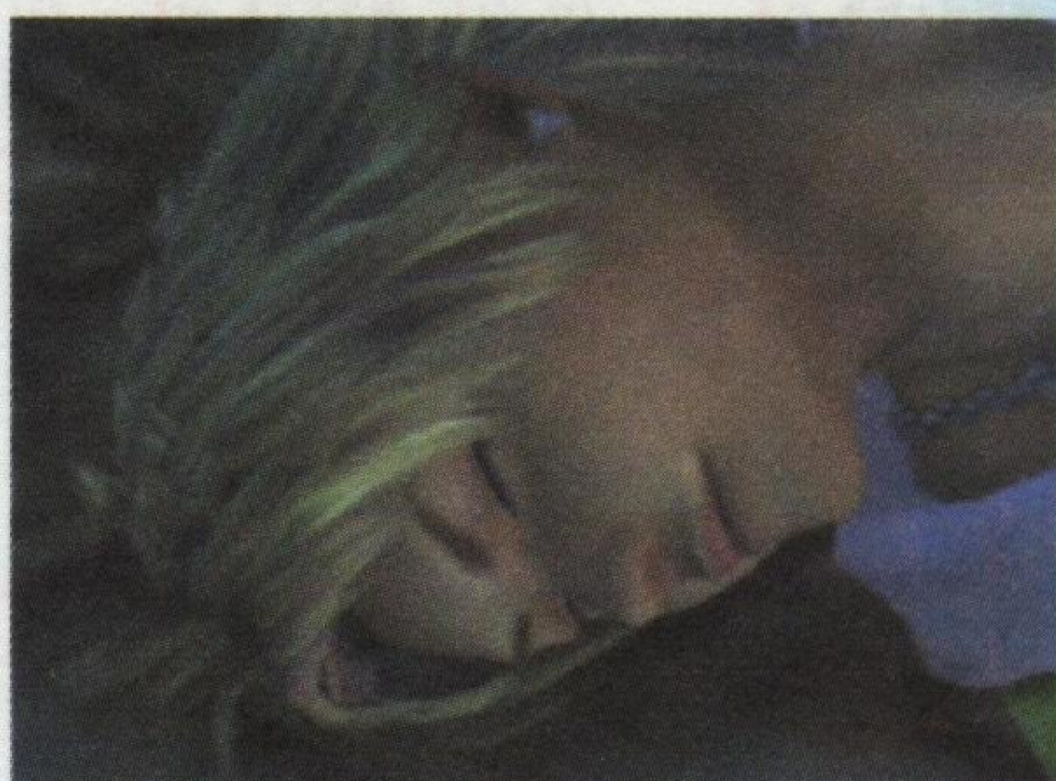
"'辛'正在接近我们。不过,没关系的,你的病马上就能治好了。每当'辛'接近人类的时候,总会引起人们各种各样奇怪的梦境的。"

"这么说,我是生病了?"

"'辛'的毒气是很厉害的呀。"

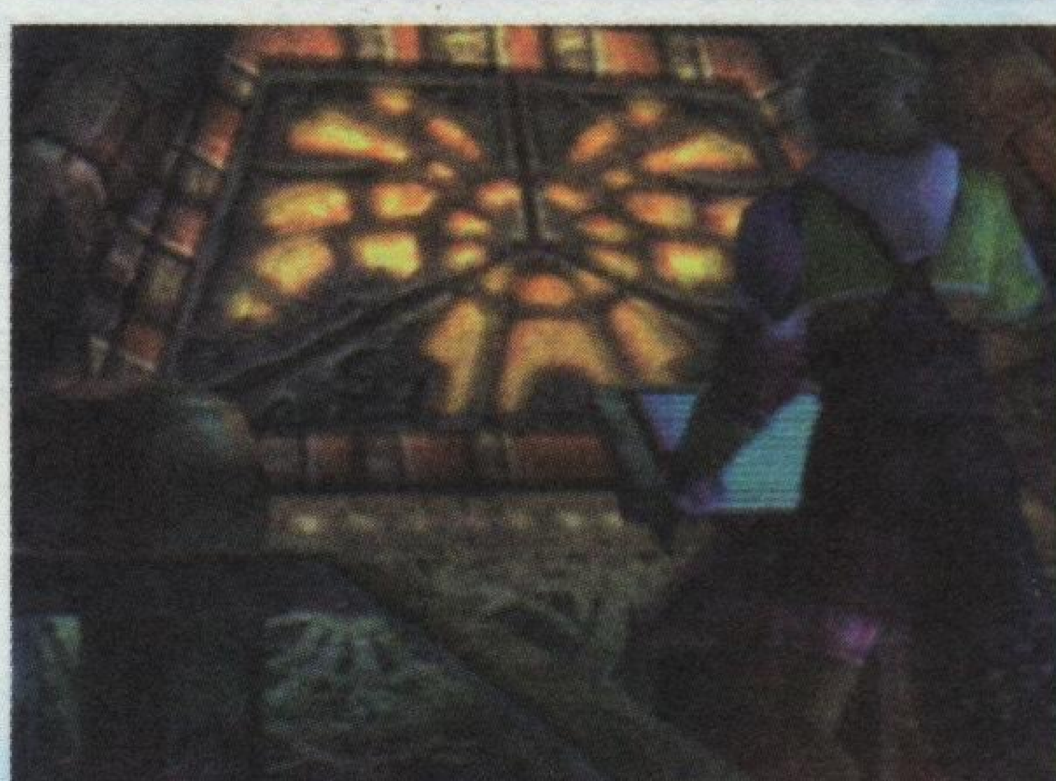












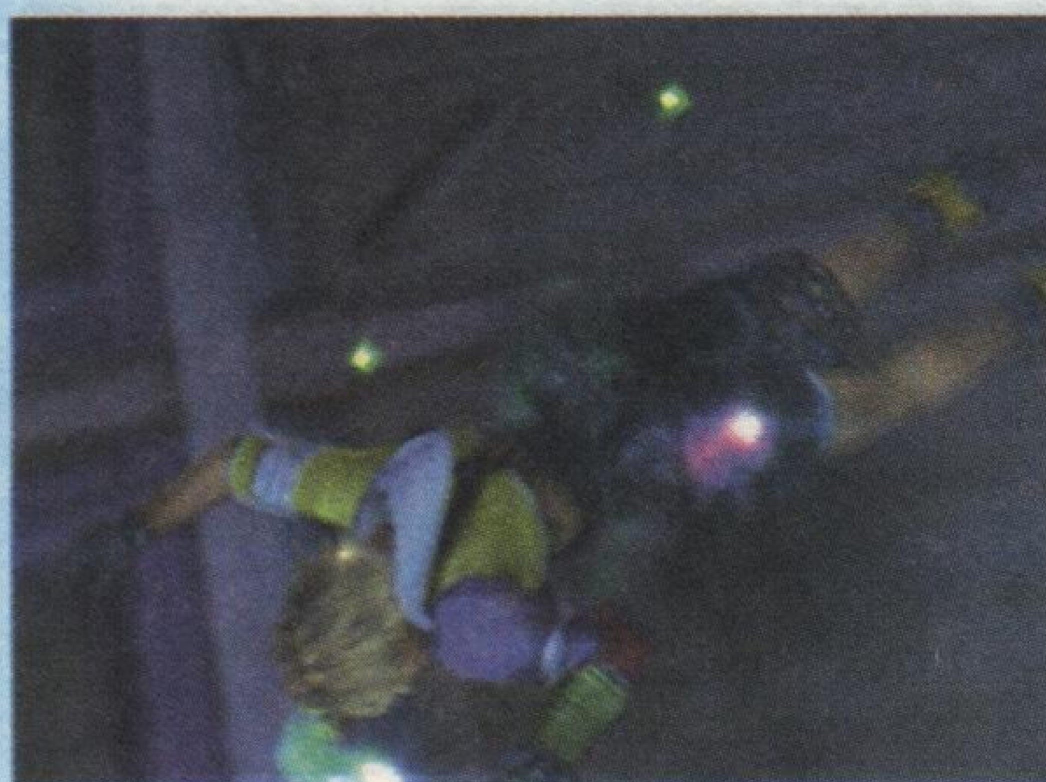


“为什么？”

“因为匝那鲁刚多这个地方现在根本就不存在。1000年前，‘辛’破坏了一切。说起格斗水球，现在也不能玩了。”

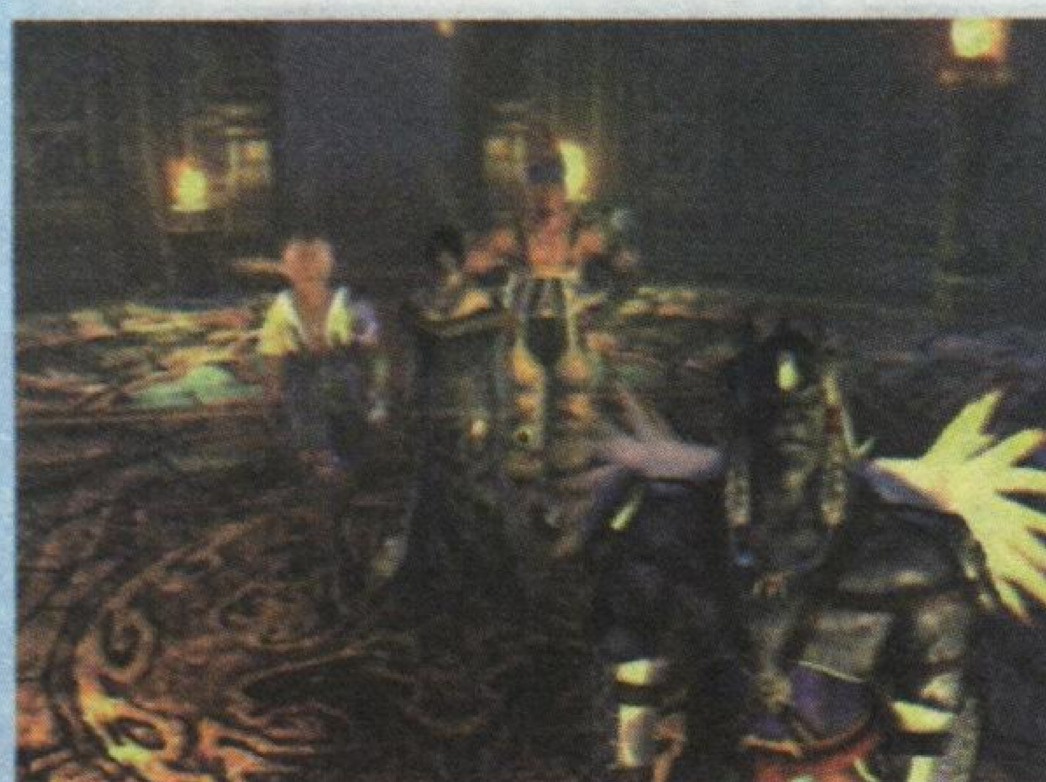
“什么？1000年前？？我可是亲眼看见‘辛’袭击了匝那鲁刚多的呀！！那怎么能是1000年前的事情呢！？我不相信这种事情！”

再次和琉克谈话，她对我运动员的身份提出了质疑，我给予了肯定之后，她说：“让我们去卢卡吧，也许在那里会找到答案吧。你是有名的人，应该不会没有人知道。但是一定要注意，不要对任何人说你是从匝那鲁刚多来的。因为那里现在是艾崩的神圣土地，乱说会引得别人发怒的。”我唯唯诺诺地答应了。



彼萨依特岛（ビサイド岛）

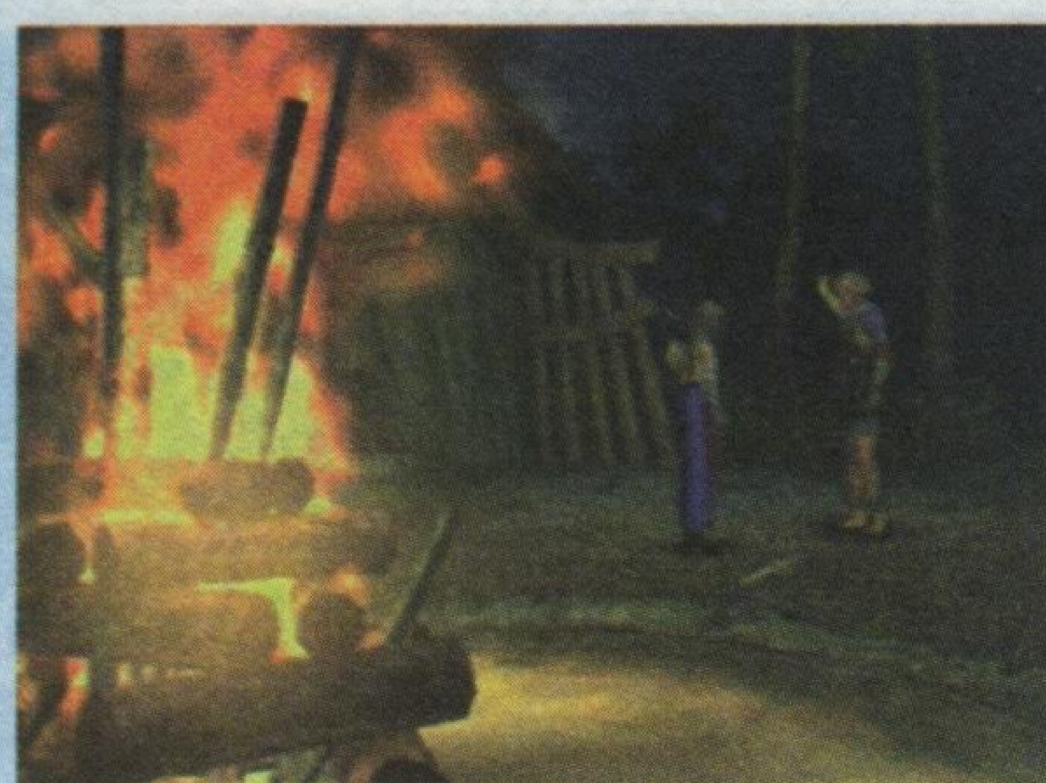
不一会，海上巨浪涛天，船体剧烈晃动，船员们都说是辛来了，我没站稳，被海浪卷到了海中……醒来后发现自己泡在近岸的海水中，一个水球不偏不倚正砸在我的头上，我向岸上看去，终于发现了久违了的玩水球的人。自我介绍一番之后，他们非要我表演一下球技，我只好照做了。那个看似头领的红发男子名叫瓦卡，是水球队的队员兼教练。他让我进村去休息一下，吃点东西。我向他打听了基本的情况，原来在很久很久以前，人们拥有很发达的机械文明，并且生活得很快乐，突然有一天，“辛”出现了，毁灭了一切机械文明。应该说是“辛”发动了一次对人类的惩罚，活着的人类经过了1000年的时间才把自己的家园重新建设了起来，现在，我们生活的也很好。



在瓦卡的带领之下，我来到了村子的深处，他把我推进水中，然后请求我加入他们的球队参加即将开始的比赛。我考虑了一下后，答应了。此处的水中有很多道具：解毒剂×4、月轮之印、凤凰之尾、大血瓶×1。瓦卡说，在他十年的比赛生涯当中，从未有过一次胜利，去年，他引退了，做了教练。我决定带着他们夺取大赛的冠军。进入彼萨依特村，瓦卡说先到寺院去打探一下情况，于是我便只身前往。此处的中央有通路暂时不能随便进入，听僧侣说了一些有关村子和召唤士的话后，我回到村中闲逛，可以找到400货币、大小血瓶各一、凤凰之尾、阿鲁贝多语字典第二卷。然后去瓦卡家休息，选第一项。睡梦中，我仿佛又回到了童年，看见自己与一个大姐姐交谈。

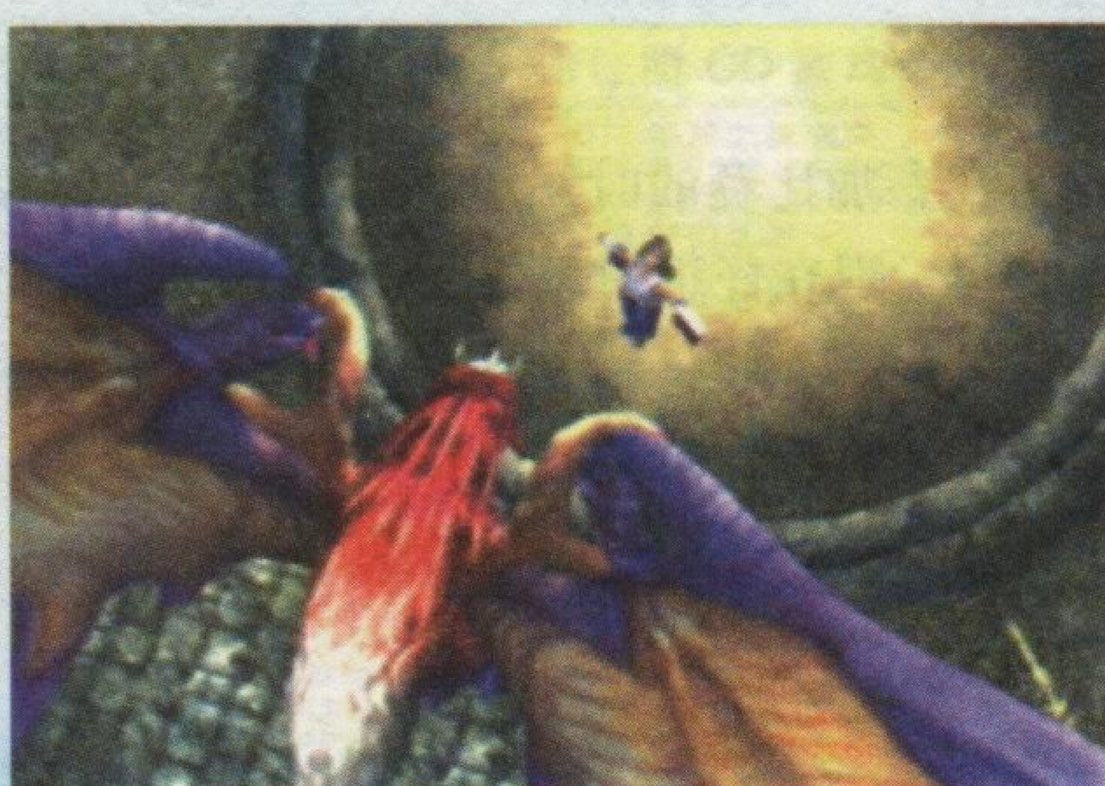


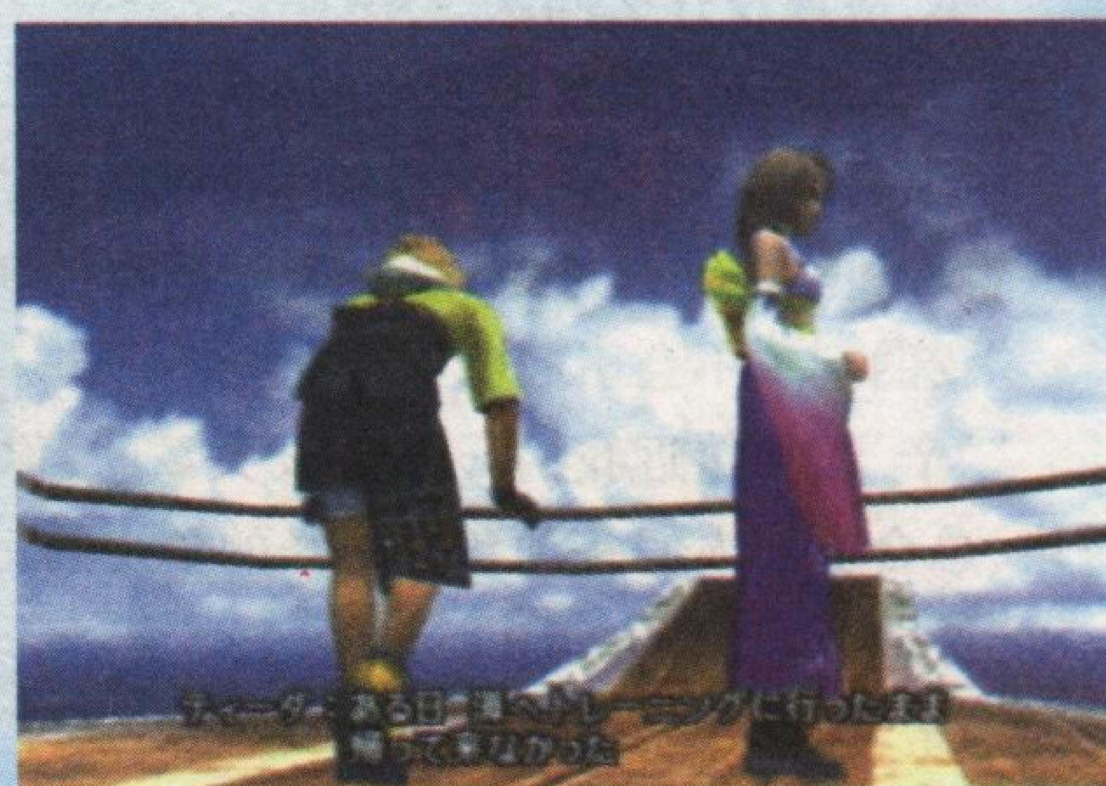
翌日，我起身后再度来到寺院中的试练之间。首先触摸墙壁上的文字，即可解除封印进入通道。沿路向里走，取得发光的球体，安放在祭坛之上，再按住○键将祭坛向前推，到达指定位置后便可触动机关，此时瓦卡也跟了进来。地板开始下沉，我们来到了寺院的深处，一个成熟女性和一头狮子正等在那里。突然，他们身后的门打开了，一个漂亮的少女从门中踉踉跄跄地走了出来，忽地脚下一滑，便要摔将下来。狮子一个箭步冲上前去，扶稳了她的身体。少女伸手拢了拢飘逸的秀发，淌满汗水的面庞流露出抑制不住的兴奋和异常坚定的表情，她说道：“成功了，我成为召唤士了！”刹那间，我被她那清秀的容貌和高贵的气质深深的吸引住了，一时间，我的眼睛再也离不开她片刻。

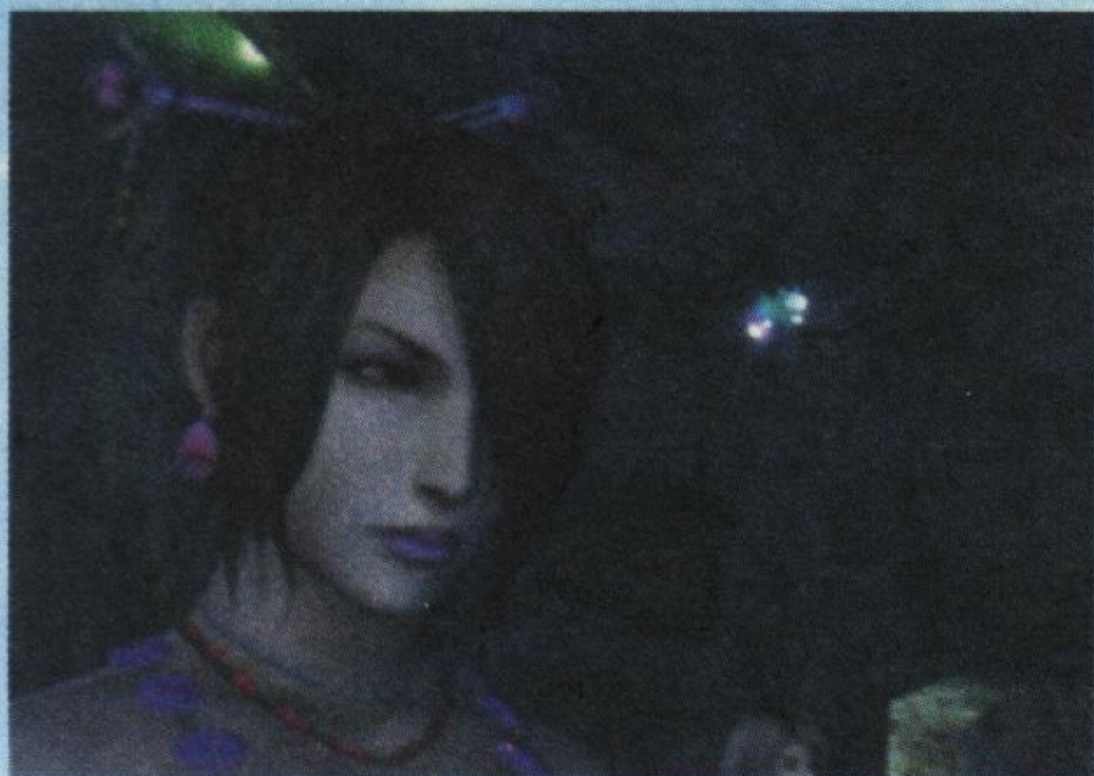


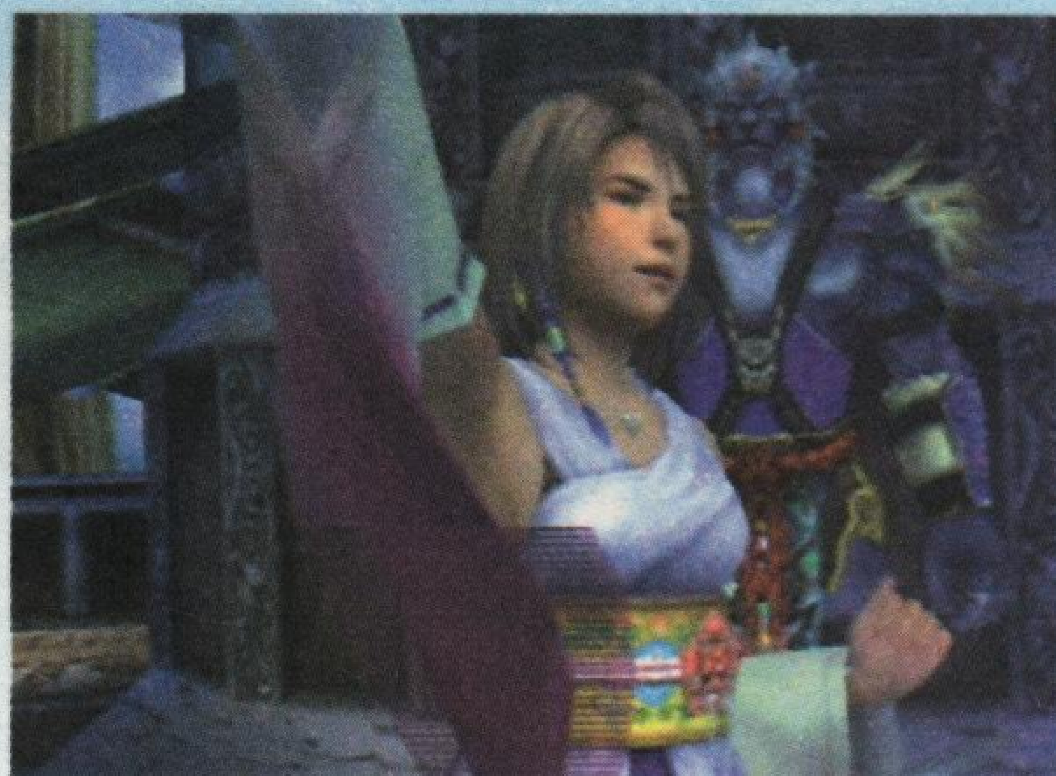
在大家的簇拥之下，少女走出了寺院，在空地上停了下来。我被瓦卡揪着脑袋“拖”了过来，让我观看少女的表演。只见她舒展双臂，嘴里念念有词，从大地中幻化出七彩的光芒，汇集到天空中凝聚成一只七色的凤凰。“这难道就是召唤兽吗？”我心想，“真了不起呀。”晚间，瓦卡把我带到他的队员面前，向他们宣布了我的加入。当我问及队伍的目标时，大家仍然没什么底气，瓦卡高声地告诉他们：“我们的目标是优胜，是夺取大赛冠军！”队员们显然被这种气氛所感染，也随之高声地喊了起来：“优胜！优胜！！优胜！！！”我来到篝火的另一侧，准备和少女尤娜聊一聊，谁知她旁边的人们竟然竭力阻止她和我说话，还是她自己站了起来走到我面前和我交谈了几句，希望我明天能到码头边来送她上船。过后找瓦卡谈话，回他家去休息（选第一项）。











床上辗转反侧的我，朦胧中又进入了梦乡，一片迷雾里，我独自待在海边。沿着码头向前跑，看见尤娜俏立在风中，我对她说道："船还没有来啊。""怎么不早点来呀？大家都急着见我呢！"尤娜道。我又说："真的……可以吗？""是的，是和匝那鲁刚多相通的呀。"尤娜答道。随后，琉克又突然出现，指责我为何不和她一起旅行，还说我是喜欢尤娜才在这里的。耳畔响起了父亲的声音，又在讥讽我，我不由得说出："太讨厌了。"这四个字，可是我没有勇气说得更大声些，父亲以他那独有的蔑视语气在挑拨着我，尤娜和琉克鼓励着我大声说。最后，我大吼了一声："太讨厌了！！"然后从梦中惊醒了过来。掀开门帘，看见瓦卡正和黑衣女性露露交谈着，话题和我有关，好像是我和瓦卡的弟弟恰普长得很像，而他弟弟在去年被"辛"夺去了生命。我得知这些后，决心尽全力来帮助瓦卡。



天亮了，我走出门外，瓦卡和露露正在等我，瓦卡送给我一把仿佛涌动着蓝色海洋般波澜的剑，说是他弟弟的遗物。我挥舞了一下，觉得还比较称手。尤娜今天就要离开这里了，远处的她搬着一箱行李，我们向她打招呼，她放下行李，款款地走到寺院跟前，深深地鞠了一个躬，以表达这些日子修行的谢意。通过遗迹之路，遇见了之前曾见到过的狮子，他向我展开挑战，打败他应该不是很难，结束后狮子基马力加入队伍。走过村中狭长的通路，可以借此机会训练一下其他队员的战斗，主要是尤娜的召唤兽巴鲁法雷，战斗时换队员只需按 L1 键即可，OVER DRIVE 的发动则需先攒满气槽，待指令栏出现 OVER DRIVE 的字样后，按左键便可选择了。一路风景优美，山清水秀，让人心旷神怡。终于来到了海滨码头旁，最让我意想不到的是，前来送行的人身上竟然还带着那么多的好东西，和每个人都多说两句便可得到很多道具：旅人的指轮、MP 回复 ×1、凤凰之尾、万能药、800 货币。



联络船力基（リキ）号

上得船来，目送着岸边的人群，尤娜依依不舍地和他们挥手告别。海上行驶的时间是那么的无聊，我精力充沛、上蹿下跳，发现很多人在听尤娜讲话，便问瓦卡她是不是很有地位。瓦卡告诉我，她的父亲是最著名的大召唤士，但却被"辛"杀死了，所以尤娜决定学习召唤术，为父报仇。我又找到了尤娜想听她说些什么，她对我说："杰库特是我父亲的卫士。"我听了心中一震，"杰库特，那是我父亲的名字。"

"是吗？那太巧了！真好！！"

"不，你所说的那个杰库特一定不是我的父亲，他早在十年前就去世了……"

我续道："那天……他去海上进行训练，此后一直都没见他回来，杳无音信。"

"杰库特就是十年之前来的我们那里，我记得清清楚楚，我是在 10 年零 95 天之前见到的他。我还记得从那时起，爸爸的旅程就变得非常的轻松了。就是这段时期，音信突然中断了吧？"



"可是，他为什么不回来呢？"我有些不理解。

"你现在不是已经在这里了吗？"尤娜在开导我。

我们互相发出了会心的一笑。蓦地，船体剧烈的震动了起来，海中涌起了滔天的巨浪。是"辛"！！它为什么会出现在这里？每个人心中都充满了疑问。与"辛"战斗是我们义不容辞的责任，注意结合尤娜的召唤兽和瓦卡的手抛球便可轻易打倒"辛"的背部。注意当它转到侧面的时候是不能对它进行攻击的，同时要小心它放出的魔物。"辛"被打跑了，我也几乎耗尽了力气而掉进了海里，瓦卡跳到水中为我使用了伤药。一波未平一波又起，又一个"辛"的手下窜了出来，对付它也是比较简单的，注意适时地回复就行了，还可以利用瓦卡的特殊技使对方处于黑暗状态，这样它就打不到我方人员了。



基利卡（ポルト＝キーリカ）村

脾气暴躁的"辛"挨打之后迁怒于无辜的村民，发动巨浪和龙卷风，在瞬间将地面上















的一切席卷得一干二净。它的这一举动使得我们愤恨不已，我宣布要与"辛"死斗到底。"这不是我所了解的世界，我不能就这么简单地离开这里。我意识到这里有一个不可逃避的现实存在。"船终于到岸了，该是休整一下的时候了。这里的村民因受"辛"的攻击而死伤惨重，死难者的亲属们纷纷请求尤娜为他们逝去的亲人超度亡魂，于是一场凄美绝伦的舞蹈便在水面上展开了，许多村民泣不成声，无言地对抗着"辛"的暴力。露露对我说："我们都在等待那个时刻的到来，那个与'辛'决一死战的时刻。"

之后可以自由活动。在这个小渔村里有本作中第一家武器防具的商店，也就是支路上小亭里的老太太那里，在这里我可以以很低的价格买入很多不错的武器和防具，尤其值得购买的是 HP＋5% 的那些防具，只要有富裕的钱就应该给每个队员配备至少人手一个。从宿屋当中出来后向左走，会看见一个小女孩正坐在快要坍塌的建筑物上哭泣，赶紧上前把她抱下来，原来她是酒场女老板的妹妹，去酒场即可获得一个 MP 回复的奖励。顺着路一直向左上走，来到基利卡之森。从森林入口处的十字路口向右拐，可得魔力天体×2；从该十字路口向左走第一个路口再向上走，可得到一个防具；一直走到头右拐，第一个路口向左，走到头可得运之天体×1。

途中会遇到一些讨伐队的队员正在演习，还有一些人围住了中央的巨大植物怪兽(はぐれオチュー)，上前挑衅并将其杀死，注意它的毒攻击，尽量用召唤兽即可取胜。沿着右边的路一直向上便可来到寺院，几个水球队员要求与我比赛，看谁先到达顶端，本来要求尤娜做裁判的，可是发号令的人自己却先跑了上去。好景不长，一声尖叫划破了宁静的天空，又是"辛"的爪牙，森林里的怪物除了昆虫就是植物，这个 BOSS(グノウ)分为本体和触手两部分，本体的弱点是魔法，但是触手会吸收魔法，还是先用物理攻击打掉触手，再用魔法狂轰本体即可。

拾阶而上，进入了寺院之内，为了让尤娜学会新的召唤兽，她的三个卫士坚持不让我跟进去，说是怕打扰她的修行。等他们下去后，我按奈不住好奇心，便乘坐电梯下到底层准备一探究竟。地下共三个房间，只需将天体球反复放置便可通过障碍。最后我来到了试练之间，也许正是尤娜的紧要关头吧，基马力坚决不让我进去。过了一小会儿，尤娜自己从房间内走了出来，她成功地修得了火焰的守护神——伊夫里特作为第二个召唤兽。

联络船乌依诺(ウイノ)号——港町卢卡(ルカ)

乘船向港町卢卡进发，船上有很多的道具可以拿：万能药×1、大小血瓶各一、阿鲁贝多语字典第五卷，还有就是可以学会一种新的射门特技——杰库特射门。下船时发现这里正在举行欢迎水球队的仪式，可恨的播音员竟然把我们的队伍定义为史上最弱之队，原因是我队在过去的 23 年里都是在初战时就输掉了，从未在任何一场比赛中取得过胜利。为了一雪前耻，我大声向他们发出了我的胜利宣言。又一艘船驶入了海港的码头，船上下来一个扮相妖冶的(?)蓝色长发的男人(!)，其后是卢卡最有影响力的老召唤士马依卡，他为大家介绍了之前的蓝发男子，是已故著名召唤士基斯卡鲁的儿子。那人的眼神极具穿透力，但却死盯着尤娜不放，真是个让人看不顺眼的家伙。回到休息地，我们开始了一场教学赛，目的是为了让玩家熟悉一下比赛的操作。

尤娜告诉我她得到了一些关于阿隆的情报，阿隆应该就在卢卡。于是我便和尤娜一起到处寻找阿隆的踪迹，其间可以在卢卡的各个角落找到很多的道具和钱。某个斗技场的两个矮个子侍应分别出售游戏的音乐与已经播放过的 CG 片断，如果有钱的话最好都收集一下。最后来到一个酒场，本以为阿隆一定会在这里，谁知根本连他的一片衣角都没看见。反到是基马力遇到了他的同族兄弟，他们的态度十分的不友善，惹火了基马力，他挥拳打倒了向他挑衅的大兄。

广场上，由马依卡主持的参赛选手动员大会正在进行着，随后比赛就正式开始了。露露告诉我，尤娜被阿鲁贝多族的人抓走了，现在正关在 4 号码头的一艘船上，马上就要运走了。事不宜迟，我立刻动身去营救尤娜，途中经常有阿鲁贝多族人开发的机械兵器，用雷魔法对付起来比较容易。同时，球赛已经进行，瓦卡率领的队伍显然实力稍逊一筹，渐渐不支，一切都被我们从现场直播的电视当中看到，但也无暇顾及。我们刚刚抵达码头，便看见船已经启航了，赶紧飞身跃上，发现有个巨大的蒸汽机械怪兽正等着我们。战斗相当轻松，只要露露施展雷魔法为旁边的起重机充电，再由某位队员按下开关，起重机便会帮助我们抓走机械怪兽的主要攻击部分，剩下的就很好打发了。尤娜从被监禁的门内走了出来，并告诉我阿鲁贝多族的希多是她的舅舅。

这时的比赛已进入白热化的阶段，双方战成了 2:2 平，我恨不能直接飞到比赛现场，

帮助我队获胜。可是奇迹出现了，瓦卡依靠自己顽强的意志竟在最后一秒射入了制胜一球，赢得了最初的比赛，我们都为他欢呼雀跃。回到休息室，瓦卡由于在比赛中受了很重的伤，在下场的决赛当中就不能参加了，我义无反顾地肩负起赢得比赛的重任。在观众激烈的欢呼声中，阿隆出现在赛场的一角……决赛开始了，通过密切的传切配合，加上我独一无二的特技射门，还有我方守门员的优秀表现，我们终于在上半场以 1:0 暂时领先。



下半场开赛前，我重新设置了一下射门的特技以及我方盯防对手的顺序，在下半时的比赛刚开始时便以一个极精彩的杰库特射门再次洞穿敌人守门员严密防守的大门。随后双方互有攻守，但均无建树。此时观众对于瓦卡的呼声是越来越高，大家都盼望能够见到瓦卡再度出场。我顺应民意，退出比赛，换瓦卡上场。瓦卡果然不负众望，在突破了对方三名队员的防守之后，以一记超强力的射门彻底宣告了对方的失败。23 年未尝胜绩的队伍终于在今天赢得了比赛的冠军，不能不说是有史以来最大的冷门。我返回赛场，游向疲惫不堪的瓦卡，向他表示祝贺，因为这是属于他的比赛，我，只是做了我应该做的部分。



胜利的喜悦只维持了几秒钟，可恶的“辛”又派出了他的爪牙来球场捣乱，虽然只有我和瓦卡二人作战，但我们还是很轻松地就将水中的大批敌人搞定了。那边厢，阿隆一人独力对抗一只怪兽，一刀将其劈死。随后三人汇合在一处，共同面对飞在半空的小 BOSS。消灭它后，不知从何处冒出了更多的魔物。

正当我等束手无策之际，希莫阿使出了继承自他父亲的超强召唤兽，将所有的魔物消灭于无形之中。召唤兽巨大的威力使得尤娜羡慕不已，所有的人都对希莫阿由衷的感谢。我质问阿隆为什么那天发生那么大灾难的时候却舍我而去，他没有说话。可是他却告诉我，我的父亲杰库特还活着。我大吃一惊，连忙追问细节，阿隆说：“10 年前，我和你的父亲都是尤娜父亲布拉斯卡的守护者。那天，我们三人共同讨伐‘辛’，结果尤娜的父亲不幸身亡，而杰库特他则变成了‘辛’……”“什么？！我不相信！！我的父亲怎么会是‘辛’？”我大声地叫着。但是从阿隆坚定的眼神当中我可以看出，他说的是实话。



既然一切都是宿命，只好由得它了。跟着阿隆的身影，我来到了和大家聚会的场所，和尤娜谈话时，由于刚才得知的消息使我的心情非常郁闷。尤娜劝我像从前那样大叫，我不愿意，便换了一种方式——假装大笑。效果还不错，不但自己的心情好了起来，就连尤娜也被我逗笑了。

米罕街道（ミヘン街道）



闲谈过后，大家商量今后的行动，最后决定先去另一块大陆的乔泽寺院。乘船来到这里的米罕街道，记录球体不但可以回复和记录，还可以通过它来参加球赛。一直前进，途中首先会遇到一个老者，他告诉我们关于这里的一些基本情况，其次会遇到骑着陆行鸟的巡逻兵，她们警告我们说：“街道上时常有巨大的魔物出没，行走时一定要小心。如果像我们一样骑着陆行鸟的话就不会遇见那么多的敌人了。”

继续前行，路上看见的每一个人身上基本都携带有不错的道具，应该多交谈交谈。路右边的石像下有一个女召唤士，她提出要与尤娜进行一场一对一的召唤兽之间的战斗，为了检验一下自己修炼的成果，尤娜爽快地答应了她。战斗在两只召唤兽之间展开，虽然对方同样会使用伊夫里特，但是随着召唤士能力的不同，召唤兽的能力也会有不同的体现。注意战斗时可以用 OVER DRIVE 积攒的能量来抵消对方的攻击。如果胜利可以得到“木精的指轮”，战败则只能得到“旅人的指轮”。



一路上敌人颇多，而且大多攻击很强，要细心应付。虽然难打，但却是升级的好机会，可以让所有的同伴的能力和技巧在天体盘上都得到一定的发展。来到了旅行公司，终于可以在这里休息和记录了。晚上，我走出宿屋，和尤娜一起欣赏太阳下山，“很久没有看到这么美的太阳了。”我感叹道。“是呀，真美！”尤娜回答。“但愿以后能经常看到如此美丽的夕阳……”我在心中默默地祈祷，“能与尤娜在一起……”



第二天一早，宿屋主人就跑过来与我交谈，并委托给我一个任务——村中突然出现一个吞吃陆行鸟的怪兽，希望我能帮助他消灭怪兽。“这有什么难的，一切包在我们身上了。”我爽快地答应了他。该 BOSS 攻击力超强，而且体形巨大，还会把战斗队员集体向后推移。只要在它把所有人都推下去之前将其干掉就可以了。战斗结束后，老板无以为报，答应让我们使用陆行鸟。骑着陆行鸟把山上山下的路搜一个遍，不但找到不少好东西，还不会遇到讨厌的敌人。之后来到通往山顶的关卡，被门卫挡了下来。旁边的大车上装载着一只“辛”的爪牙，据门卫说，这是用来实行“米罕计划”的必要之物。“‘米罕计划’？什么意思？”我有些迷惑。“这是为了对抗‘辛’而特别制定的计划，每次有它的爪牙被欺侮时，它











都会出现在当地。针对这个特点我们准备了十几门大炮，希望可以藉此来消灭'辛'。"门卫解释道。

基诺克(キノコ)岩街道

我们决定助他们一臂之力，可门卫坚持不放人。还是希莫阿的到来解决了这个难题，他命令门卫放我们进去。由于不能骑陆行鸟过去，所以只好步行上山了。沿路的敌人非常强悍，而且很长一段路都不会有记录点，一定要注意好自为之。好不容易挨到了山顶，找到了总司令部的所在，进去与负责此次行动的总监督基诺库谈话，同时发现希莫阿就站在一边。此时有侦查士兵前来报告，说是一切准备就绪，只等总监督发号施令了。基诺库说道："'辛'的爪牙已经开始悲鸣了，那个家伙应该很快就会出现了。"我站在一旁，心中思绪如潮："如果真如阿隆所说，那个'辛'就是我的父亲，我应该怎么办？"

时间已经不允许我再深思了，"辛"的先头部队———只硕大的虫子从天而降，向我们发出了挑战。攻击它的顺序应该是上边的头、左右护手、下面的头，注意护手还会再生，使用物理攻击对下面的头攻击时护手会起到很大的防护作用，所以一定要先把它们去掉。不知虫子是有孪生兄弟还是它根本就没死，我们又和希莫阿一起再次战斗了一场。由于拥有强大实力的希莫阿的加入，这场战斗赢得非常轻松，完全不像方才那样辛苦。

随着虫子的倒下，隐藏已久的"辛"终于出现在我们的视线之中，海洋上、陆地上已经架好的大炮纷纷开火，但是没有什么力量能够阻止它的行动。凡是参与攻击它的人都被它剥夺了生命，然后它施施然自顾自的潜入海中，走了。看着"辛"远去的背影，再看看周围趴在地上奄奄一息的人们，我禁不住的冲向大海，奋力向着"辛"的去处前进。

游在海里，我的头脑逐渐被冰冷的海水刺激得清醒了许多，我想："不知道我为什么要这么冲动地追了出来，去追这个荼毒生灵的'辛'，是因为它是我的父亲？还是由于我抑制不住的怒气？也许吧……为了匝那鲁刚多，为了我的父亲……"眼前又出现了幻象，许多虚无缥缈的人不知从何而来又将去向何方，最后，那个以前来过的神秘戴帽子的人再度登场。恍惚间，我又回到了我的童年，那艘和父亲一起练习球技的船上……

很快的，我又醒了过来。"难不成是'辛'的毒气在作怪？"我坐在沙滩上想，"每个人都会死，人死之时，尤娜就会跳起那个舞蹈。那种充满悲伤的舞蹈，尤娜还要再跳多少回呢？只要'辛'存在一天，尤娜还会继续地跳下去，我不能坐视不理……"阿隆对我说："还是回来了啊。许许多多的故事都已经结束了，可是你自己的故事还在继续，"言毕转身离去。"我该回家了。"我想。基诺库对于这次行动并未发表任何意见，悻悻地走了。反到是希莫阿用温柔的言语来安慰了尤娜，还说不管发生什么事，他都会支持她的，鼓励她不要放弃。我走到阿隆面前，质问道："我们该怎么办？"

"'辛'就是杰库特，不论你怎么想，他都是你的父亲。他为了与你相会才来到这里。"

"为了和我见面，就可以杀这么多人吗？！"

"这就是'辛'，以自己最真实的姿态前来见你。明白是为什么了吗？"

"真是搞不懂……"

"都是因为你的被杀，杰库特才会以'辛'的形态出现并持续地进行着杀戮。所以应该由你来制止这一切。"

"别再开玩笑了……为什么你会知道这些事情？"阿隆冷笑数声，没有回答，走了。

"话还没说完呢，干嘛就这么走了？！"我追问。

"问你自己吧！"阿隆头也不回。

乔泽街道(ジョゼ街道)

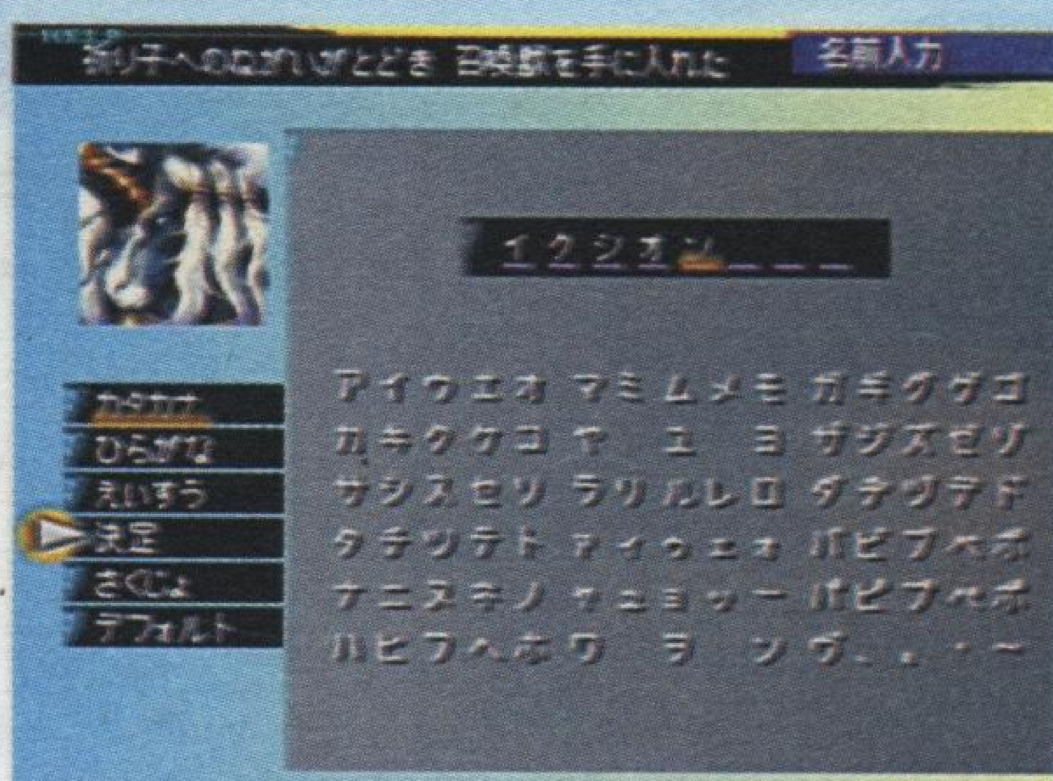
为了学会更强力的召唤兽，尤娜准备去乔泽的寺院。路上会出现新的魔物，能够发动











石化的特技,应密切注意。来到这个被雷电包围的寺院,我们受到了驻扎在这里的召唤士的热情迎接。之后,尤娜和她的守卫们一同进去修炼,照老规矩,又剩我一个人闯关。进入第一道门,把墙上的两颗球分别放入对面门上的洞内,这样,封闭的门就会打开了。

来到下一扇门前,把门两边的球分别放入右侧墙上的两个洞内,再把祭坛向右平推,利用顶上的另一个祭坛来使下面的球改变颜色。然后将"变质"的球放到门右边的洞内,门将会打开。再把放入墙内的两个球取下,放入祭坛的两个洞内。走到最左侧,踩下发光的机关,将祭坛恢复原位。把祭坛向上推直至跌落,电磁的浮力会使祭坛飘起,作为去对面的跳板。前走,触动机关,沿路回来。再次来到最左侧踩下机关,从祭坛上分别取下两颗球,返回至第一道门后,把它们放到墙上。回到有祭坛处,把门右边的球取下放到左边,打开一条通道。



来到上层,在房间内触动五个机关,至此,通往试练之间的路才被完全打开。尤娜尚未开始学习,我来后她才进去。与周围的人闲聊,等待时间的流逝,在我想要从入口出去的时候,尤娜学成了第三种的雷电之召唤兽依库希恩。



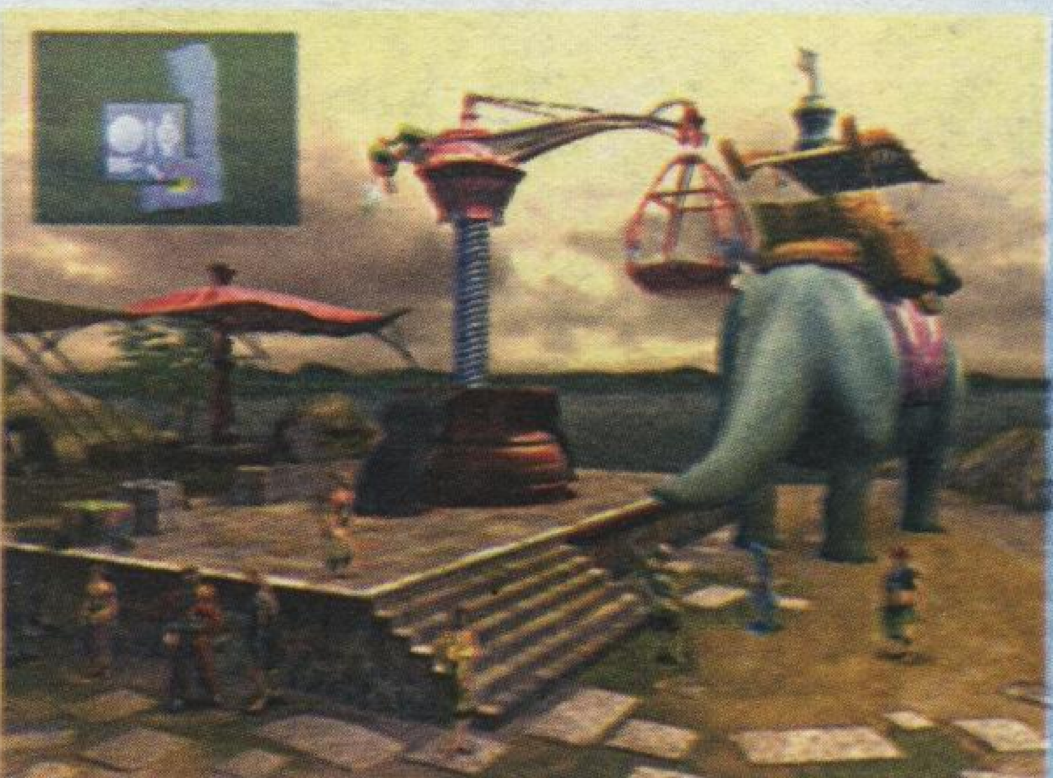
幻光河

接下来一行人踏上了前往幻光河的道路,这条路危机重重,战斗频繁发生。在密林当中穿行,走着走着,众人眼前豁地一亮,路的左侧现出了一个巨大的湖,一望无际的湖水令人心旷神怡。无尽的不知名的植物一直铺开到远方天水交接的地方,那植物发着光,一闪一闪的煞是好看。

尤娜告诉我,这种花叫做幻光花,之所以能够发光完全是因为有一种名叫幻光虫的生物寄居在它的花瓣中。幻光虫是携带亡灵的载体,当召唤士召唤出死者灵魂时,是幻光虫带着它们进入亡灵聚集的异界。将要离开时,那个曾与尤娜决斗过的女召唤士又钻了出来,还要再次检验尤娜的实力。还好这次可以使用两个召唤兽,战斗终了后女召唤士会给尤娜一个珍贵道具——召唤士之心,利用它可为召唤兽增添许多战斗时使用的能力。



来到幻光河边上,看见了一只酷似大象的长着恐龙尾巴的巨兽,瓦卡告诉我,它叫希帕夫,是专门用来渡河的交通工具,性情温顺。在整理好装备并记好之后,我们坐上了希帕夫,从幻光河的南岸向北岸进发。行至途中,一个阿鲁贝多族的人突然跳到我们的座位上,一把将尤娜拽下水,我和瓦卡见状迅速跟着跳了下去。只见一台机器囚禁了尤娜,看来只好用暴力的方法把它击败了。成功救出尤娜后,大家不约而同地加强了戒备,尤娜只做嘴型却不出声地对我说道:"谢谢你……"。



到岸后,我四处乱走,在某处的河边看见了躺在地上的琉克,原来刚才的绑架是她一手策划的。"琉克,是你吗?你好吗?你这是怎么了?"我惊喜不已。"都是被你害的,刚才的攻击……好疼呀!"琉克在埋怨我。这时大家都走了过来,琉克向大家说:"你们好,我叫琉克。"我结结巴巴地对大家解释道:"就是我落难的时候帮助过我的~""哦,哦,明白了。"大家点头。瓦卡对琉克说:"那个……琉克,你的身体没事吧?"尤娜说道:"等一等瓦卡,等会儿再说。"琉克:"是呀,现在是女孩子说话的时间,男生不要打扰。"露露:"嗯,是的。"三人转身走到一边去了。指手画脚了一番后,三人走到了阿隆面前,尤娜向阿隆申请道:"阿隆先生,琉克想做我的守卫,你看……"阿隆对低头不语的琉克说道:"把脸抬起来。""什么?"琉克好像没听清的样子。阿隆重申:"让我看看你的脸。""啊,好的。"琉克依言抬起了脸。

"睁开你的眼。"

琉克缓缓地睁开了自己的左眼,瞳孔竟然是一个螺旋。阿隆续道:"果然是这样。"

"不行吗?"琉克问。

"你已做好精神准备了吗?"阿隆反问。





“是呀,我已经决定了。”

“那好吧,一切就看尤娜的了。”

我接茬说道:“琉克是那么好的人,我也会照顾她的。”

瓦卡说:“就这么决定了,由琉克来负责侦查的工作吧。”

“好的!侦查的事就交给我吧!”琉克显然很高兴。

我心想:“真是不可思议,连一向讨厌阿鲁贝多族的瓦卡都同意了……”

琉克走到中间,大声地对大家说道:“请多多关照~~”

古阿多萨拉姆(グアドサラム)



来到古阿多萨拉姆,这里是希莫阿老师居住的地方,琉克告诉我今后可以进行武器和防具的改造,这样便可以造就更强的武器了。进入地图北部的房间,这里就是希莫阿的住所,他的老仆人让我们在门外稍候片刻。趁这个机会我向大家打听了一下关于希莫阿的一些基本情况。

少顷,希莫阿出来和大家见面,并施展了魔法,让大家回顾了1000年前匝那鲁刚多的情景。然后他说:“要想打倒强大的‘辛’,光靠尤娜你一个人的力量是远远不够的,必须要把两个人的心结合起来,形成永远不变的爱之结,这样才行。”说完便让尤娜看了一个虚幻的影像,然后对着尤娜嘀嘀咕咕,不知说了些什么。尤娜好像变得非常紧张的样子,走到桌子边端起一杯水一饮而尽。

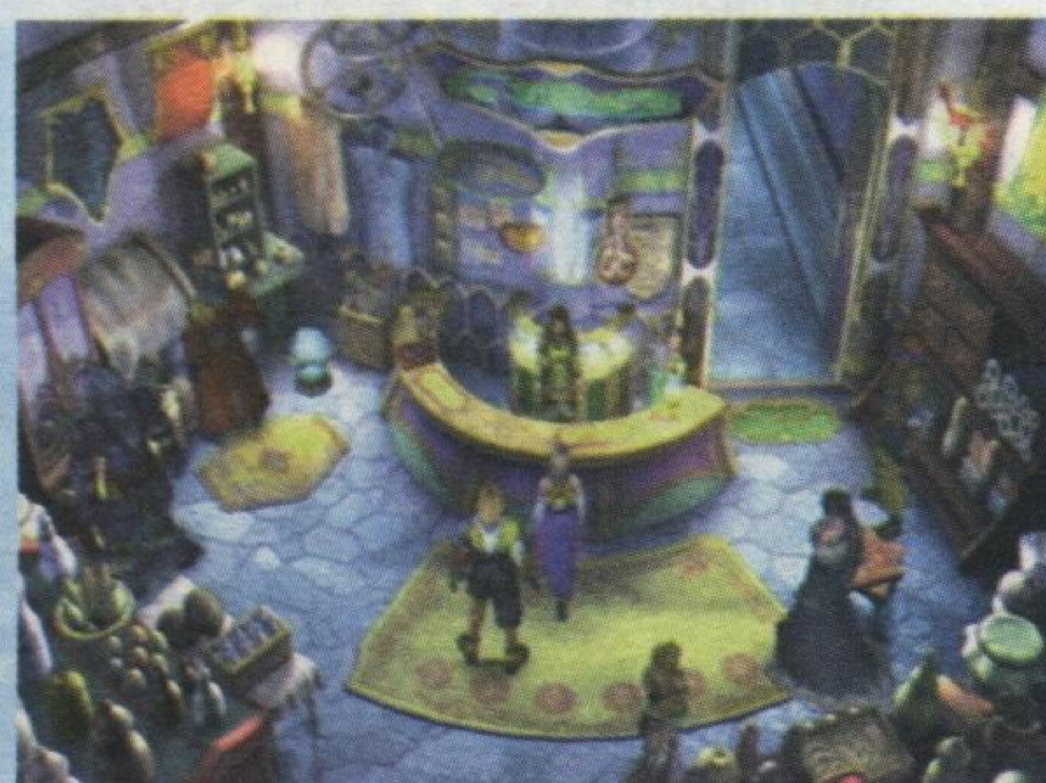


大家围拢上来七嘴八舌地问长问短,琉克说:“尤娜,你怎么了?脸为什么那么红?”我问:“你……没关系吧?”尤娜支支吾吾,欲言又止,最后终于说道:“他……向我求婚了……”我又问:“是希莫阿么?”尤娜没说话。阿隆说道:“你知道尤娜的使命吗?”希莫阿说道:“当然知道了,尤娜殿下身为召唤士,肩负有维护斯皮拉大陆的和平与安定的重任。可是,当前最为重要的就是打倒我们共同的敌人——‘辛’。‘辛’让我们的人民遭受了无休止的苦难,也该让他们过一些好日子了。我作为艾崩的老师,现在正式像尤娜殿下求婚。”

阿隆又说道:“斯皮拉不是剧场,不要像一个喝醉的看客一样做梦了,现实已经被改变了。”“但是,在舞台上表演是一个演员的责任,现在没有回答你的必要。”希莫阿又走向尤娜,“怎么样?结婚的事,请仔细考虑一下吧!”阿隆说道:“我们还是走吧!”“尤娜殿下,我等你的好消息。那么,我失礼了。”希莫阿不失风度地下了逐客令。他还说:“对于我们古阿多的异界来说,你们是真正的异类。”

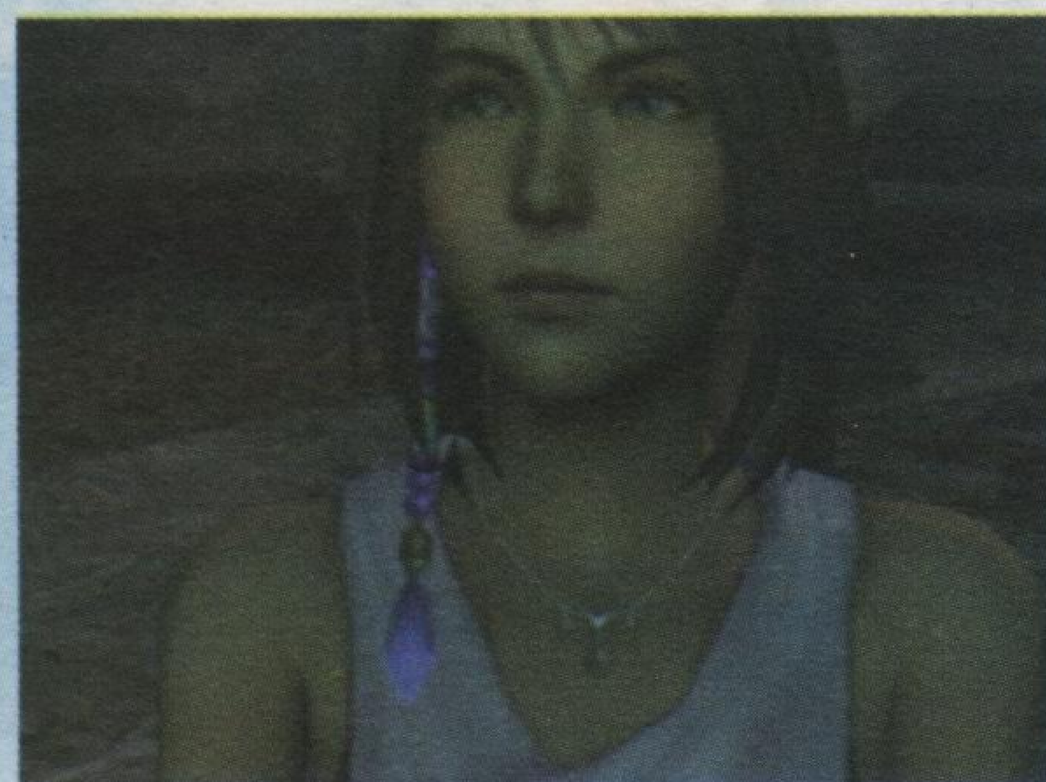


我缠住阿隆,在他身上闻来闻去,被他一把推开,尤娜掩面而逃。出得门来,大家讨论关于结婚的事。尤娜说,她不会考虑结婚的事情的,目前最重要的就是打倒“辛”。她还说要去异界和父亲的亡魂相会,此时通往异界的门已打开,就在上面的一层。走到楼梯口时,阿隆和琉克留了下来,他们可能有太多悲伤的过去,不愿进去面对那一张张熟悉的脸孔。我急于证实父亲的下落,便跟尤娜她们上去了。右边,瓦卡在和他弟弟的灵魂交谈,看他的相貌果然和我有几分相似。尤娜则与逝去的双亲做着不可多得的思想交流,我不想过多打扰他们,走到了一旁。



我的父亲杰库特果然没有出现在我面前,看来他就是“辛”了。令我感到非常意外的是,我见到了去世多年的母亲,一时间百感交集,禁不住想起了许多往事。从异界出来后,尤娜去和希莫阿长谈了半天,我则在门外和大家都聊了一会儿。当尤娜出来时,我看得出来她已经做出了某些决定。其时,我的心中竟然有种酸溜溜的感觉,鼻子也有些酸,似乎一种从眼睛里分泌出的液体正要顽强地挣脱眼皮的束缚,奔流而出。还好,我控制住了我自己,没有在大家面前出丑。

雷平原



我们的下一个目的地是经过雷平原去马卡拉尼亚寺院,雷平原果真名副其实,时常会有落雷击在我的身上。有两种躲避办法:第一、在雷击之前,必会有闪电,当屏幕闪亮的同时按下○键,就能避开雷击;第二、平原上分布有很多的大型避雷针,只要赶在雷击之前躲在避雷针之下,便不会被雷打了。其他人还则罢了,就是琉克特别害怕打雷的声音,直吓得满地乱爬。

好不容易挨到了旅游公司的宿屋,大家终于可以缓一口气了,可琉克依然被雷声吓得够呛,最后她终于拿出勇气来克服了这个毛病。休整完毕后,我们继续向马卡拉尼亚寺院进发。不料途中尤娜说有事情向大家宣布,当时我心中就已经猜到了七、八分。果不其然,尤娜对大家说,她准备结婚了。虽然明知道结果,可当我亲耳听到她说出的时候,还是

非常的吃惊。阿隆解释道："作为召唤士，有权利选择自己的路。""什么权利，都是假的……"我想。想归想，我不能不接受现实，我们的路还要继续。大家在商量好后，约定在马卡拉尼亚寺院作为最后分手的地点。

马卡拉尼亚(マカラーニャ)之森/湖

一路无话，走入了马卡拉尼亚森林，这里的路并不复杂，但是很长很难走，敌人的出现频率很高，而且攻击力极强，稍不留心也许就会被 K. O. 掉。走到路的尽头的时候便来到了马卡拉尼亚之湖，阿隆说，这里就是天体球产生的源头，话音刚落，只见一只魔物从水池当中窜了出来。这个东西同时具有火、雷、冰、水四种属性，而且每隔一段时间，它就会变换一种属性。只有看准它现有的属性，再用克制该属性的魔法来攻击它才会有效，否则只有被吸收的份了。

战败它后，水中浮起了父亲杰库特丢失的天体球，我将它小心翼翼地放好。通过对天体球内残留信息的观察，我得知了十年前父亲杰库特、尤娜的父亲布拉斯卡、阿隆三人的一些事情。走出马卡拉尼亚之湖，我们到旅行公司的宿屋内休息。出来后，希莫阿的老仆人便要带走尤娜，谁知还没走出多远，一群埋伏多时的阿鲁贝多族的青年们就骑着雪地摩托冲了出来，看样子他们是要绑走尤娜。尤娜挣脱老仆，回到队伍之中。此时阿鲁贝多族的一个小头目下令推出了他们的杀手级武器——阿鲁贝多大炮，该 BOSS 属机械系，只要注意它的蓄力炮，及时回复，多多利用尤娜的雷之召唤兽依库希恩和露露的雷魔法サンダラ，取胜应该不难。

马卡拉尼亚(マカラーニャ)寺院

尤娜还是跟着老仆走了，剩下的人一同来到了马卡拉尼亚寺院，我们在一楼观看了老召唤士留下的天体球中的信息，明白了原来是希莫阿谋杀了他。愤怒的我们笔直冲向了试练之间，希莫阿和他的守卫正把守着大门，不一会，尤娜打开门走了出来。当我们告诉尤娜，我们看过了天体球，已得知真相之后，愤怒的尤娜又站回到我们的队伍之中。

尤娜对希莫阿说："今天我站在这里，就是为了对抗你。"狂妄的希莫阿想用他的武力和强大的召唤兽来使我们屈服，但是我怎可能让他得逞？此时的尤娜已经修得了最新的一种召唤兽，虽然名字尚未得知，但是通过使用，可以证实她就是冰之女神——爱娃。整场战斗相当艰苦，需要连打三场：

第一场，希莫阿和他的两个守卫。希莫阿会以冰、雷、火、水的顺序来施放魔法，两个守卫则会替希莫阿挡住全部的物理攻击，如果不能使守卫一击致死(HP2000)的话，他就会立即自动使用 HP 回复 1000 的道具，十分之讨厌。不光如此，他还会为希莫阿加血，所以攻略要点应该是先使用攻击力较强二人的 OVER DRIVE 技把两个守卫干掉，然后只用物理攻击便可轻松搞定第一形态的希莫阿。

第二场，希莫阿抵敌不过我们的攻势，慌忙祭出召唤兽阿尼玛，此兽的普通攻击对我方一击必死，它同时还在积攒 OVER DRIVE 的气槽，如不在气槽蓄满前抓紧将其击毙，就要"享受"它那敌全体的超强攻击了，保守估计损失 HP 将在 2100 以上。在冰之女神强大的 OVER DRIVE 技面前，阿尼玛终于倒下了，可失去最强有力后援的希莫阿并不死心，还要坚持战斗。

第三场，希莫阿第二形态，会施放连续魔法，此术可以连续两次放出强力魔法，应派魔防及 HP 高的队员登场。集中力量用物理攻击砍他，用召唤兽轰炸他，注意要及时进行战斗不能回复。

在我的乱剑飞舞之下，希莫阿终于倒地不起了。他的老仆人很生气地说我们是反叛者，然后命令两个守卫将他的身体架走了。通过满是坚冰的通道，利用天体球打通道路前进至冰原。希莫阿的老仆原来也不是什么省油的灯，竟然变身成一只巨大的猩猩在路上等着我们，说是要为希莫阿报仇。攻略要点依然是先干掉两个守卫，由于猩猩的物理攻击力极强，所以可以使用降低敌人攻击力的特技及魔法。另外，召唤兽的 OVER DRIVE 技也是一个不错的选择。总而言之，此役还算简单，应可以轻松通过。

我们顺路来到马卡拉尼亚之湖的湖底，这里由于寒冷而到处弥漫着茫茫的雾气，使人如坠仙境。耳边传来仙乐般的女召唤士的歌声，抬头仰望，马卡拉尼亚寺院就耸立在我们的头顶之上。和大家交谈过后，来到了阿隆的面前，突然，歌声戛然而止，不知上边到底发生了什么变故。再次和阿隆谈话，可我总认为他是在说教。在他的话语中，我依稀记起了父亲也曾唱过这首歌，而且……我也会哼唱。眼前的幻象越来越模糊，我又见到了童年

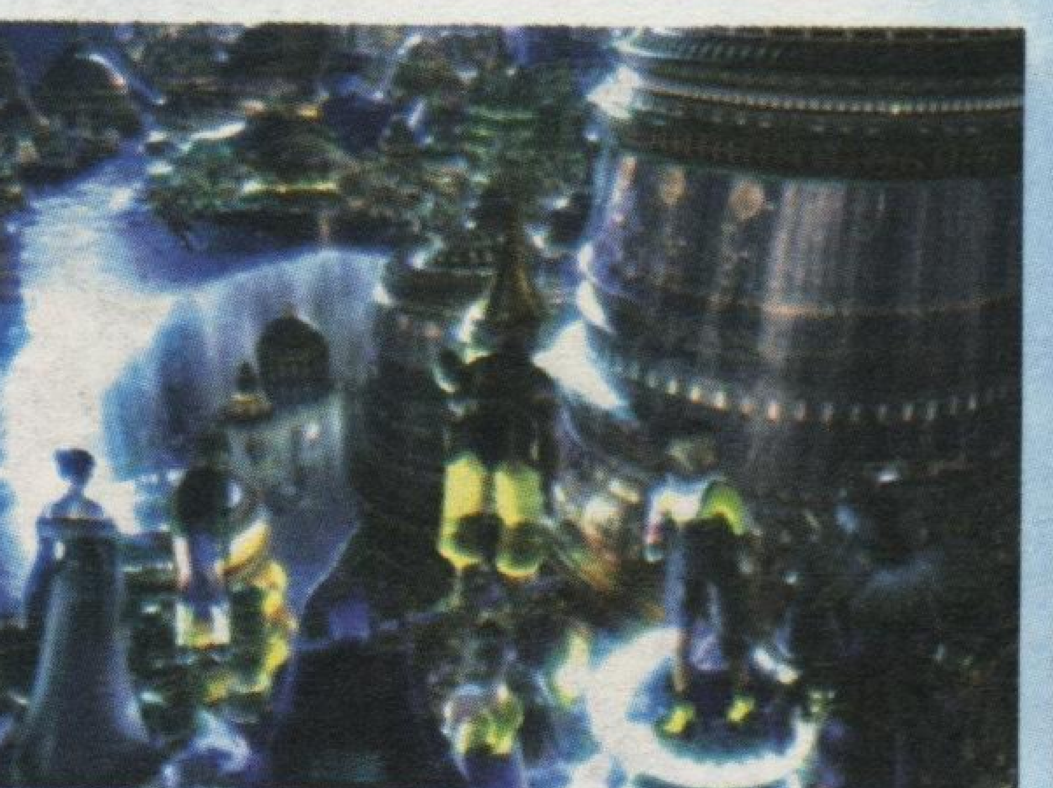














的我，还有很多颗水球散落在船的甲板之上……

萨努比亚(サヌビア)沙漠

我呛了一口水，猛然从昏迷当中醒了过来，发现自己半个身子泡在水中，天还是那么蓝，一切还是那么的真实。原来，之前发生的很多事情都是我梦中的景象，我一定是被“辛”击伤了，才会流落到这里的。这么说，希莫阿应该还没有死，可是，我的伙伴们都到哪去了？向前迈出几步，我打量了一下周围的环境，只见黄沙漫漫，只有孤单的几颗热带树木立在沙地之上。我不禁自问道：“这究竟是什么地方？”回头看了一眼刚才浸泡过的地方，原来只是一个很小的浅水池，我非常奇怪自己是如何到这个地方来的。



刚刚走出没多远，一只沙漠巨鹰拦住了我的去路，孤立无援的我根本就打不过如此强悍的敌人，我是多么需要同伴强有力的支持呀。就在我一筹莫展之际，阿隆和露露及时地出现在我的身畔，三人合力干掉了HP12000的巨鹰。向前走，看见瓦卡一个人可怜地坐在临时搭成的帐篷下，一脸焦急之色，他告诉我，尤娜又被巨大的机械抓走了。

事不宜迟，我们立即行动，还要继续寻找我的另两个队员。前面的右侧，基马力正在尝试着翻越沙丘，还伤感地说：“尤娜不在了……”我决心用尽我的生命去寻找尤娜，因为，我爱她……继续前行，又遇到了同样躲在帐篷下的琉克，她告诉我说：“这里离我们阿鲁贝多的基地很近，那是我们称之为“家”的地方，尤娜也许会在那里，我愿意为大家带路，咱们一起去阿鲁贝多看看吧。”答应了她之后，我的队员除了尤娜就全到齐了。沙漠里的敌人种类不是很多，除魔物外，还有阿鲁贝多的机械人，对付机械人的方法十分简单，只需让琉克使出“盗窃”的特技来就能使它们一击毙命。



魔物当中以巨肥大的嘴里吐粘痰的砂虫最为难以对付，还有就是陷在沙坑里的食人植物，具有水属性攻击吸收的特性。另外一种生物比较有趣，就是Ⅷ代当中出现过的仙人掌，依然有“临阵脱逃”特点，特殊攻击还是“针万本”，可使我方HP损失达10000之多。沙漠里的宝箱不少，大多隐藏于断壁残垣的后边，在左边的某个沙坑当中可以找到金星之印。还有一些地方由于正在刮着强烈的沙暴，所以暂时不能接近。

阿鲁贝多(アルベド)



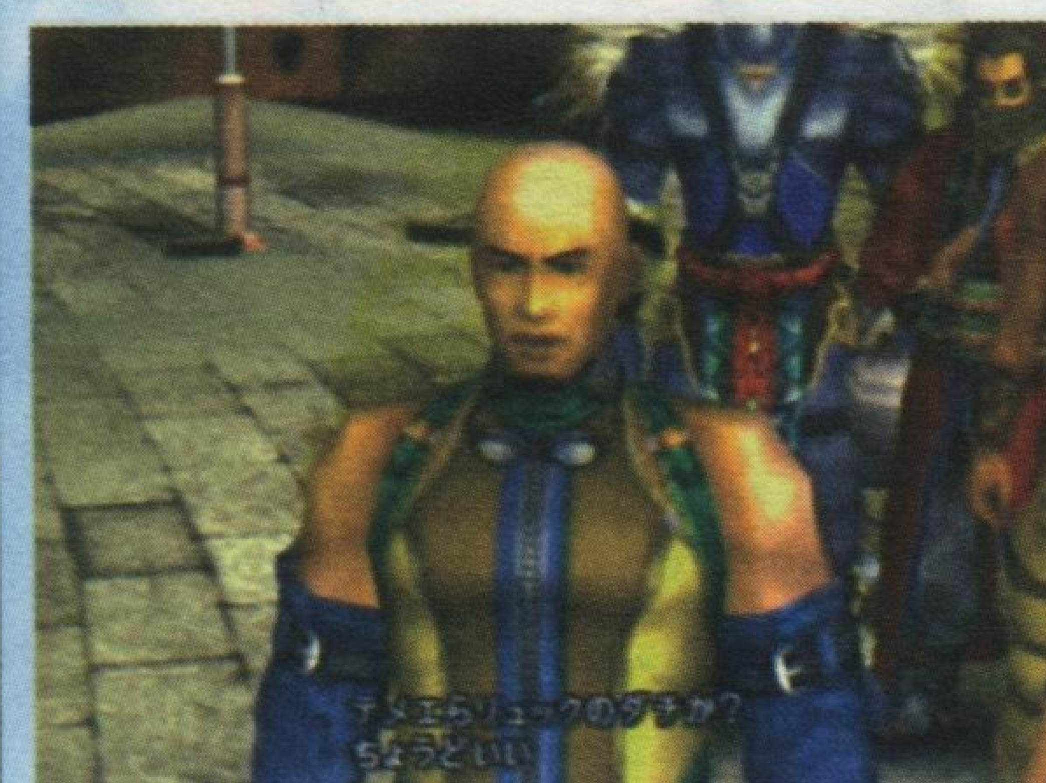
走过荒无人烟的地段后，满以为会看到繁华的城市和熙攘的人群，可惜事与愿违，我们所见到的却是惨遭枪林弹雨洗礼的被打得千疮百孔的基地，屠城的血腥场面实在让人惨不忍睹。一个士兵倒下了，琉克急忙赶到他身边，希望能帮他一把，可是他无法坚持到最后的一刻，只挣扎着说出了一句话就匆忙地离开了这个世界：“是古阿多……”“什么？古阿多开始进攻阿鲁贝多了？！”琉克非常的诧异。

这时一个强壮的秃头男子走进了大家的视线，在他安抚死去士兵的灵魂之后，便去准备与敌人决一死战了。我问琉克他是谁，琉克告诉我：“他叫希多，是我的父亲。”“我们走吧。”我说。“嗯，我们快去解救尤娜吧。”琉克说。我说：“要解救的不光是尤娜呀，还有这里受难的人们……”走进大门，已近崩塌的建筑为我们的道路添加了不少的麻烦，琉克告诉我，尤娜就在这里的召唤士之间，催我们快去那里。



当我们来到了一处楼梯上时，古阿多派出的魔物也跟到了这里。多说无益，刀下见真章，我使出修练多时的绝技，摆平了作恶的怪兽。也许是找不到尤娜的缘故吧，大家的情绪都有些激动和不安，琉克更是泣不成声，认为尤娜已经死了，这一切都应该怨她。我则安慰她别太过伤心，也许尤娜只是失踪了而已。这时来了两个曾见过面的召唤士，他们说尤娜为了掌握究极召唤来对付“辛”，已经去进行秘训了。可是，究极召唤并不是谁都能学会的，说不好还会搭上自己的性命。我一听这话，立刻蹦了起来，说不定尤娜她真的……

希莫阿的老仆所变化的大猩猩不知从何处钻了出来，随后，尤娜的召唤兽一只接一











只地出现在我面前，这个现象更证实了我的想法——尤娜出事了。出门，沿路一直向上。找到希多，我一把揪住他的脖领质问他，到底尤娜怎么样了，是不是死了？我听出我的声音里明显带着哭腔。他回答不上来，只告诉我，我们可以利用脚下的这架飞空艇来寻找。



飞空艇

飞空艇承载着阿鲁贝多族硕果仅存的族人以及我和我的队员们，徐徐地升上了天空，看着这个生活了几十年的"家"正在走向灭亡，大家的心情都十分的悲痛，这时希多领头唱起了曾经一度令我感到十分熟悉的那首歌曲，歌中那悲伤苍凉的感觉深深地打动了每一个人的心。希多告诉我，这是被封印已久的禁止使用的机械。随后，他下达了毁灭"家"的命令，数十发导弹一齐飞向那充斥着魔物的地方，然后同时引爆。如同核弹爆炸般升起的蘑菇云是那样的美丽，爆炸产生的气浪以及火焰迅速以起爆点为圆心向外扩散着，很快便追及了飞空艇。还好我们逃逸的速度更快才不会被波及到，飞空艇的驾驶员禁不住哭出声来。



从希多的话中我得知，原来尤娜是他的外甥女，她的身上有着一半的阿鲁贝多族的血统，怪不得她的眼睛是左蓝右绿呢。在飞空艇上找其他的人都闲聊一下，之后回来与最前排的秃头驾驶员谈话，便可以进行对尤娜的搜索，结果我们发现尤娜在一个美丽的花园般的地方，被希莫阿挟持着，眼中流露出无助的神态。我大喊一声："尤娜！！"转过头来问露露："她在哪儿？""圣贝贝鲁宫，古阿多总部的山上。"露露答道。我迫不及待地对希多说："好的！前进吧，大叔！"希多命令驾驶员全速向圣贝贝鲁宫进发，突然的加速令我站立不稳，摔了一个四脚朝天。

就在我要走出驾驶仓的时候，飞空艇巨震了一下，紧接着就有人报告，古阿多残余的魔物潜伏在艇上，还有就是由于已经十分靠近圣贝贝鲁宫了，所以古阿多方面派出了最强的守护之龙来攻击我们。为了救出尤娜，什么敌人我都不会放过！沿路一直向外走，上了楼梯再出门，来到飞空艇的外部。希多通过艇内的广播系统告诉我们，他将会用方才轰炸"家"的导弹来对付飞龙，让我们小心些。



作战的整体分为两部分，第一部分是与飞龙的接近战，应尽量利用强力的物理攻击或魔法攻击或是OVER DRIVE技来攻击它；第二部分是远距离攻击，当轮到我或琉克行动的时候，按左键选第二项即可。稍候片刻，希多便会操作大炮给飞龙以重重的一击。导弹的攻击共有三轮，在这期间，可以利用瓦卡的远程攻击，也可利用露露的强力魔法。飞龙除普通物理攻击外，全体的毒攻击也是非常凌厉的，一定要注意复活和补血。总而言之，只要有足够的耐心和正确的战术，是肯定不会输的。



圣贝贝鲁(圣ベベル)宫

战斗结束后，飞空艇的尾部拖着滚滚的黑烟一飞冲天，接着又一个猛子扎进了云层的深处，出现在圣贝贝鲁宫上空。冰清玉洁的打扮得如出水芙蓉般的尤娜轻纱遮面、手捧鲜花，在众多的僧兵的护卫之下，轻移莲步，踏着猩红的地毯款款而来。不过她的眉宇之间并没有新娘应有的喜悦或是羞涩，取而代之的是一脸的凝重和忧心忡忡。新郎希莫阿则是得意之情溢于言表，一副踌躇满志的样子，显是对这次婚礼信心百倍。



此时，越来越多的幻光虫聚集在会场的上空，这一反常现象引起了警卫的注意，纷纷举起武器对准了天空。刹那间，飞空艇破云而出，擦着会场的边兜了一个圈。这一举动招致了许多子弹炮火的光顾，我们沿着艇上射到地面的铁索滑翔而下，像飞将军一样的神勇非凡。我暴喝一声："尤娜！我来了！！"说罢便挥刀向前冲去。希莫阿那小子一看就知道没安什么好心，连婚礼都要派重兵把守，可是既然看见尤娜还在人间，就没有任何力量能阻止我去见她了。













一路拼杀，敌人基本都是僧兵，有用普通步枪的，也有使用对全体火焰喷射器的。还有一种人型机械，其特殊攻击"回转踢"可以将我方任一队员吹飞，最好能在它使出这招之前将它灭掉。来到尤娜面前，我已经无法对付包围上来的敌人了，基诺库用枪抵住我的下巴，让我一动不动地站在那里。希莫阿对尤娜说道："既然今天你已经站在了这里，你就应该把婚礼进行完毕。你是选择和我结婚然后学习究极召唤为父报仇呢，还是选择和他们一起离开，都由得你。"老召唤士马依卡是这次的主婚人，他过来游说我们，希望我们能让婚礼顺利地完成。

迫于对方的武力威胁，我们没有任何的轻举妄动，我只有在心中默默地企盼："回来吧，尤娜！回到我的身边吧！！"可是命运之神的天平再次倾斜了，尤娜在犹豫了半晌之后，终于缓缓地走到了希莫阿面前，任由他肆无忌惮的眼神紧盯着自己欣赏，任由他留着又长又尖指甲的手抚摸着自己的肩膀，任由他冰冷的嘴唇重重地吻在自己的唇上……当钟声响起时，当我亲眼目睹这一切之时，我简直不敢相信尤娜会这样的违背她自己的心意，那一刻，我的心碎了……我紧咬着牙关，失望地凝望着尤娜。你知道吗？为了你，就算是再激烈的战斗也无法将我击躺；为了你，就算是远隔千山万水，我也会来到你的身旁；为了你，就算是死，我也不会放在心上……可是你，你能明白我的心吗？

自以为已经彻底获得尤娜的希莫阿在那一吻后，冷冷地说了一句："杀了他们。""不要……"尤娜反对道。这一刻起，她才真正认识到希莫阿的丑恶面孔。尤娜缓缓地后退着，一直退到了高台的边缘，她对希莫阿说道："放了他们，不然我就从这里跳下去。"希莫阿冷冷地盯着尤娜，并未说一句话。

我焦急地喊道："尤娜！快停下！危险！！"

尤娜像没听见一样，说："你们赶快逃走吧，快走！"

我坚定地摇了摇头："不，要走就一起走。"

尤娜终于冲我微笑了一下："我会飞，你信吗？"

话音刚落，她便仰身向后倒去，大家一阵骚乱。突然间白光一闪，尤娜的召唤兽巴鲁法雷飞了过来，将尤娜稳稳地托在了背上，我们都松了一口气。

这时，琉克不失时机地扔出了一颗闪光手雷，以阿隆为首的尤娜的守卫们开始向下奔逃。瓦卡在楼梯上便问琉克刚才那是什么东西，琉克告诉他，那是阿鲁贝多族特制的闪光手雷。我还兀自不肯饶恕希莫阿，大声地向他宣战，露露开导我说："我们应该先汇合尤娜后再来找他算帐。"我这才作罢。琉克问："尤娜到底会在那里呢？"基马力说道："圣贝贝鲁也是一个寺院，那么最适合尤娜待的地方就是……"我接着说："祈祷之间。"言毕大家集体进入了寺院当中。

大桥审判之间(グレートブリッジ)

经过非常繁琐的行动步骤，我终于能够站在试练之间的门前了。此时，尤娜已经习得了目前最强的召唤兽——巴哈姆特。黑暗中，一个低沉的声音说道："这里是艾崩的最高法庭，现在我宣布正式开庭。以艾崩的名义，本神圣法庭将进行公正严明的审理。拦截者们呀，请相信艾崩，说出事情的真相吧。"露露认出了他原来是凯鲁库・隆祖老师。

只听凯鲁库说道："召唤士尤娜，你身负有守卫艾崩人民的使命，"尤娜道："是的。"凯鲁库道："你竟然会加害希莫阿・古阿多老师，而且还和阿鲁贝多族联手引起骚乱，你这样破坏艾崩的秩序，是绝对不允许的反叛行为！现在你陈述一下做出这种反叛行为的动机。"尤娜道："这个……真正的反叛者是希莫阿老师呀！老师他亲手杀害了自己的父亲——基斯卡鲁……！"

听到这话，凯鲁库心里一惊，手中的法杖掉在了地上，"你说什么？"一旁的希莫阿插嘴道："荒谬！简直是闻所未闻！"尤娜续道："不但如此，希莫阿老师已经死了！"露露说道："把徘徊于人间的死者的灵魂送往异界是一个召唤士最重要的职责，尤娜作为一个召唤士，只是做了她该做的事。"尤娜请求道："马依卡总老师……请把希莫阿老师送回异界吧！"马依卡总老师说道："把他送往异界，是这样请求的吗？""是的！"尤娜坚定地答道。

谁知马依卡笑了几声，气氛有些不对。尤娜道："……老师？"马依卡："把死人送往异界……吗？"随后他的身体发出了光芒，"对不起，再见了。我也是个死人呀。"凯鲁库说道："马依卡老师是多么贤明的指导者呀，斯皮拉至关重要的人物怎么能就这样死了呢？"基诺库在一旁敲边鼓："控制优秀的死者总比控制愚蠢的活人要强得多吧。"希莫阿再次发言："生命终究只是一场空虚的梦，出生之后紧跟着就奔向死亡。"马依卡说："人会死，动物也会死，植物会死，就连大地也逃脱不了死亡的厄运。支配着斯皮拉所有一切的，除了

死亡的力量之外，再没有其它的了。别在浪费自己的时间和口舌了。”

“那么，‘辛’呢？”尤娜申辩道，“我是一个召唤士！我的父亲一样是个召唤士！所以我还要继续旅行，阻止‘辛’造成更多的死亡。为什么要说这是徒劳的事呢！我不会善罢甘休的！！那么多的人为了讨伐‘辛’而自发地组织了起来，他们在战斗着，他们在牺牲着，还不是为了更多人的生命吗？你怎么能说这么做是徒劳呢！？”马依卡的话听来非常刺耳：“谁说不是徒劳？因为事实上只要召唤士在，不用牺牲任何的人就可以打倒‘辛’了。不过没人能阻止它的复活，是人民的希望给予了战斗者极大的勇气。所以说召唤士生也好死也好，绝对就是徒劳。无论如何，这就是艾崩的真实所在。”

“马依卡老师！”尤娜叫他。“已经改变的事是艾崩的真实，继续发生的事也是艾崩的真实。”尤娜说：“改变？真是太可笑了……”“呼唤不同真实的人，在这里，也就是反叛者。”马依卡说道。尤娜最后叫了他一声：“马依卡老师！”

我和阿隆被关在了吊在空中的笼子里，阿隆对我谈起了有关“死之螺旋”的事情，说是“辛”会挑选它中意的召唤士，然后处死他（她），作为召唤士的守卫们也不能逃脱陪同他（她）一起死亡的厄运。这时基诺库走了过来，告诉我俩，上边对我们的处分决定已经做出来了。走到水池边上，我被几个僧兵踹到水中，原来这就是处分？他们不知道我在水里比在岸上还厉害吗？真是愚蠢！

画面转向希莫阿一方，马依卡假惺惺地问道：“凯鲁库怎么样了？”希莫阿和道：“他杀了我的父亲，现在已经被囚禁了。”马依卡：“隆祖族的人就是这样食古不化，死脑筋。哈哈哈哈……那么尤娜怎么办？”希莫阿道：“她是大召唤士布拉斯卡的女儿，如果活着的话，对我们非常有利用价值。”“可那个女孩破坏了艾崩的秩序，让她去死吧！”马依卡说。希莫阿答道：“是，遵命。”“你还是死心吧，希莫阿。”基诺库说，“被放逐到‘净罪之路’的人从没有活着出来过的。”马依卡老奸巨猾：“可还是有逃出的可能呀，立刻派重兵把守住出口，那些家伙一出现，就把他们全部杀死。”希莫阿主动承担：“这个任务就交给我来处理吧。”马依卡：“哦，还想再次牵着新娘的手吗？”“因为是我的新娘，至少是应该由我亲手来处置。”希莫阿说。

“等等，我也要去。”基诺库说，他想监视希莫阿。希莫阿质问道：“我难道是那么没有信用的人吗？”“和杀死自己父亲的人还谈什么信用？！”基诺库一针见血。希莫阿城府颇深，不动声色地说：“好极了，请随便吧。”

开始操作尤娜，在净罪之路上行走，可以牛刀小试巴哈姆特的威力。分别在左边和右边找到基马力和阿隆，这下尤娜不是孤军奋战了。走到路的深处，与BOSS作战。对方会连续施放出伊夫里特、巴鲁法雷、巴哈姆特三种召唤兽，但是我方的实力远胜于对方，几个回合过来，我们就取得了胜利。此时我正与琉克和瓦卡被困在“净罪之水路”当中，寻路外出，与敌方BOSS决战。这里有个小窍门，只要使用两个エクスポーション，即可轻松将其击败，需要注意它的石化攻击。走出水路之后，我们会与尤娜他们会合在一起，露露也在。来到大桥（グレートブリッジ），希莫阿把守在这里。虽然他变身后的样子很可怕，但是实力并没有太大的增长。也许是我们成长了的缘故罢，所以会有此感觉。杀害自己父亲的罪人终于得到了他应有的下场，两种形态的变身并未能阻止他自己的灭亡，邪恶永远战胜不了正义，这是亘古不变的真理。

马卡拉尼亚（マカラーニャ）之森

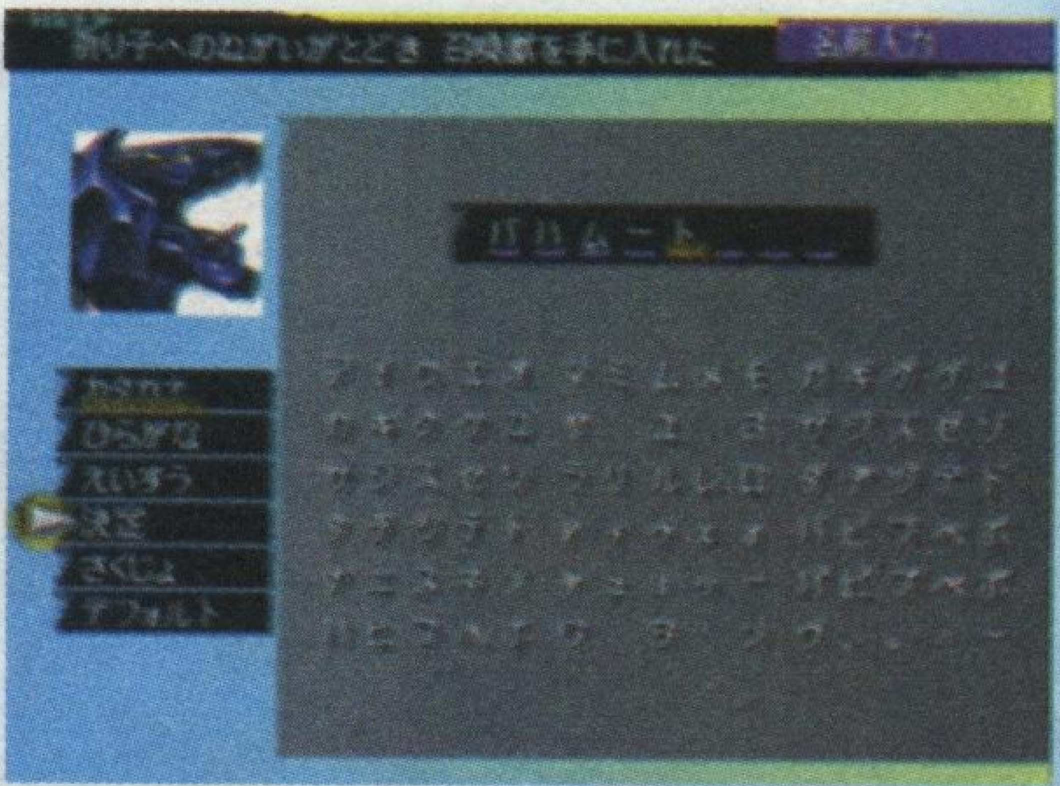
脱离了圣贝贝鲁宫，一行人来到了马卡拉尼亚之森的边缘。此时已是夜晚，林中偶尔传出的几声蝉叫更加增添了宁静的气氛。上弦月如钩般斜挂在天空，只发出淡淡的光晕。每个人都告诉我，要我去找尤娜谈一谈。经过了这许多变故，我的确有很多话要对她说，于是便离开了休息的处所。

向南走，在路口看见了基马力，他没说话，用手指了指尤娜所在的方向。我轻轻地朝那边走了过去，只见我朝思夜想的人儿正静静地站立在水中，不知在想些什么。我涉水走到她的面前，柔声问候了一句：“你现在好么？”尤娜转过头来凝望着我，对我说：“我真的有些厌倦了，但是如果不除掉‘辛’，还会有更多的人受苦受难。”“嗯，我一定会尽全力来帮助你完成这个使命的，不管何时，我都会在你身旁。”我答道。尤娜又说：“真的不管何时吗？如果我们消灭了‘辛’，如果有了你能够回到过去的办法，你难道不会回去吗？”

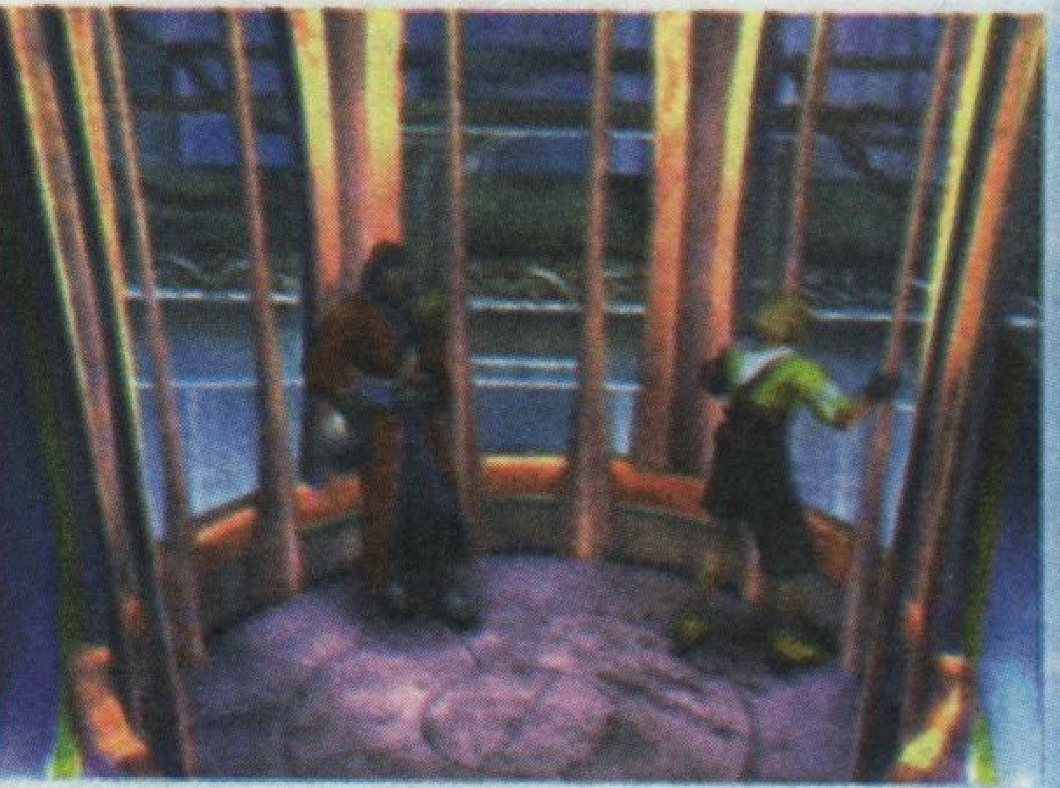
我深深地体会到尤娜说这番话时的心情，但是我的性格，我的灵魂深处的理智告诉我，我不属于这个时代。我留在这里，无论是对我还是对尤娜，都不是最佳的选择。面对我深爱着的人，我不得不考虑得成熟一些。突发的奇想让我脱口而出：“跟我走吧，尤娜！和

























我一起回到匝那鲁刚多，我要你见识我超一流的球技！”尤娜显然被这个想法触动了，眼中流露出无尽的向往，她说：“我们一起回去？”“对！”“我去观看你的比赛？”“对！！”“我们一起倾听观众们热情的欢呼？一起吹口哨？”“对！！！”我们都有些情不自禁了，尤娜更是兴奋了起来。

旋即，热情的火焰便被理智的冷水浇熄了，尤娜的眼神黯淡了下来。她痛苦地躺在水面上，连我都能感觉到通过水波传来的她的颤抖，她说道：“我不能回去，我也无法回去，这里有千千万万的人民需要我的守护，我不能就这样抛下他们不管。我很明白你的心意，难道你看不出来吗？我也是爱着你呀……”两行透明的泪水从尤娜饱含深情的眼睛中滑落了下来，那一刻，我再也无法压抑自己的情感，我抱住了她，慢慢地吻了下去。

她的唇是那么的烫，烫得足以融化我的心。我抱着她娇躯的手感觉到她从颤抖当中逐渐恢复了平静，我们紧紧相拥在一起。虽不能靠得更近，但我们的心完全没有距离，这一刻，我们是世界上最幸福的人。水中的她看起来是那么地楚楚可怜，是那么地娇美可爱，又是那么地意志坚强。透过清澈的湖水，透过荡漾的波纹，一切看起来都是那样的朦胧、不真实，可怀中的人却又是这样真实无比的存在着。从水下看去，天空的月亮和星星抖动着发出熠熠的光芒，我有些分不清现实与梦幻的界限了。

极尽缠绵过后，尤娜对我说：“你先回去吧，回到他们身边，过一会儿我再走。”我恋恋不舍地看着她，不肯回头。良久，我转身走了出去。不知什么原因，没走几步我就停了下来，抬头看着繁星密布的黑色天空，心中感慨万千。身后传来一声哨响，是尤娜在叫我。她追了上来，犹豫了一下，终于主动拉着我的手，对我说：“还是一起走吧……”这段路是我有生以来走得最慢、最幸福、最快乐的路，我多么希望时间可以静止，就这样和我心爱的人在路上永远的走着；我又多么希望这条路永远没有尽头，可以和我最爱的人走到时间的终结……但是还有很多未竟的事等待我们去做，无论如何我们也要回到伙伴的身旁。

尤娜站在大家的面前，很真诚地说道：“阿隆先生，瓦卡先生，露露小姐，琉克。这些日子为了我的事，让大家受苦了，真的是很对不起呀！今后我们还要继续旅行，要打倒‘辛’还得依靠大家的力量，谢谢你们了！”这一晚，我睡得很香，梦中都是尤娜的身影。翌日清晨，我们收拾行囊，向着匝那鲁刚多进发。来之前可以去马卡拉尼亚之森南部探险，可以发现“杰库特的天体球”。

那基（ナギ）平原

首先要经过的就是那基平原，这个地方原来就是古阿多与匝那鲁刚多交战的古战场，广袤无垠的大平原上零星地奔驰着几只陆行鸟，面积甚至大过了之前的萨努比亚沙漠。在那基平原的中部有一种敌人名叫ベルゲミーネ(シヴァ)，是召唤兽爱娃的同类，拥有 15000 点 HP。战胜它后可以的到力量之天体球×30、召唤兽之心、养育(そだてる)的特技。

与骑陆行鸟的人对话，会发生陆行鸟赛跑的事件。如果赛跑的成绩可以达到 0′00″00 的话，可以得到隐藏道具“日轮的圣印”。还有在某魔物训练场可以接受收集魔物的任务，只要在附近抓到 9 只即可。

除此以外，还能在中部得到阿鲁贝多语字典第 23 卷。南部的宝箱中藏有 10000 个货币，谷底可找到“古ぼけた剑”。向北走到一个被围栏围起的落脚点，这时露露的前辈——兹库老师来到了这里。他带来了一个坏消息，古阿多的基诺库老师被刺身亡了。艾崩方面已经正式宣布通缉杀人犯——召唤士尤娜一行，一旦发现，格杀勿论。

兹库老师又说：“现在贝贝鲁的情形一片大乱，继基诺库老师之死，凯鲁库·隆祖老师也已引咎辞职。现在你们已成为艾崩的敌人，不能随意接近寺院。”尤娜道：“非常感谢您的忠告。”露露说：“老师，您来这里只是为了告诉我们这些吗？”“你们作为召唤士的守









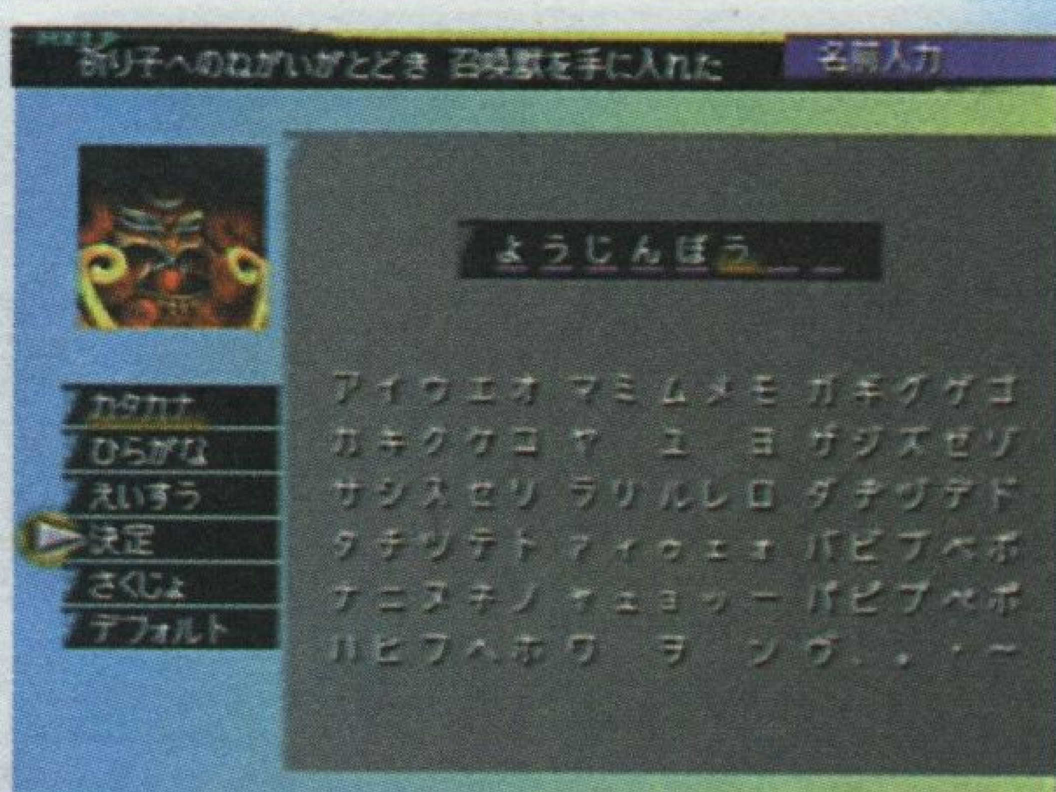


卫,一定要克尽自己的职守。这是我最后一次出来了,以后的一切都要靠你自己的力量。”“是,老师。”“那么,让我在这里为你们祈祷一路平安吧。”说完便离开了。

盗まれた祈り子の洞窟

在那基平原的桥畔,与BOSS“护法战机”作战。该BOSS的HP只有64000,只要蓄满召唤兽的气槽,再加上露露的三级雷魔法,赢它应该很容易。平原的谷底有很多好的去处,“盗まれた祈り子の洞窟”就是其中之一。

在里面可以通过花钱来买到第六只召唤兽“用心棒”(ようじんぼう),当然得先通过战斗来摆平它。在面对召唤士时,需要回答他的一个问题,可供选择的答案有三个,每个答案所需支付的钱都不一样:第一条回答“召唤士としての修行のため”,需要花费300000ギル;第二条回答“魔物をけちらす力を得るため”需要花费270000ギル;第三条回答“真に强い敌を倒すため250000ギル。注意如果你愿意支付比所选条件更多些的金钱,你还会得到额外的“テレポスフィア”×2作为奖赏。



加加泽托(ガガゼト)山脉

走出那基平原,我们进入了加加泽托山脉,这里是守卫艾崩的隆祖族战士们的圣地。凯鲁库·隆祖老师辞职后回到了这里,坐守天险。可是他依然没有看清现在艾崩统治者的真面目,还在奉行他们的指令,准备将我们擒住,送交最高法庭。通过大家动之以情晓之以理,凯鲁库终于同意我们过山了,尤娜向他致以最诚挚的谢意。



可是随后麻烦又来了,毕朗,隆祖族最强的战士,始终不同意基马力和我们一同过山。他说:“召唤士也好,守卫也好,都可以过山。唯独基马力要留下来,除非你能战胜我们。”他一向认为基马力是族人中最胆小最没用的,所以向他发起了挑战。我正要帮忙,谁知硬气的基马力挺胸而上,单独力战毕朗和他的兄弟。

此役相当简单,只要频繁利用基马力的“龙剑”的能力即可,一个回合便能吸满全部的气槽,而且可以学会对手的招术,一举两得。胜利后,毕朗对基马力刮目相看,还对尤娜说:“你们路上一定要小心些,我会把你的雕像供在圣山之上的。”尤娜道:“我只是一个反叛者,有什么资格值得你为我立像?”毕朗说:“你是为天下的人民而战的,凭这一点难道还不够吗?”说完便下去了。我们的心中登时对他们颇为感激。



山上的路果然难走,整个道路全被冰雪所覆盖,稍不留神便会滑倒。这里的敌人又多又狠,应注意随时补给。沿路经常会看见一些堆在一起的石块,上面依稀有些文字,尤娜说那是前面来过的召唤士留下的痕迹。在一个山洼的地上,我发现了布拉斯卡留给尤娜的影像天体球,便唤尤娜过来观看。布拉斯卡在里面的音容笑貌活生生的,仿佛还在人间的样子。他对尤娜说了很多关心的话,并祝福她将来能够幸福,不管发生什么情况,他都会帮助她,也不管尤娜将来做出什么样的选择,他都会毫无保留地支持她。这就是一个父亲对于女儿无私的爱。



顶着鹅毛般纷飞的大雪,我们沿着羊肠小路来到了一个背风的平台。琉克说:“翻过这座山就到匝那鲁刚多了。”

我答道:“明白了。”

“尤娜还要修习究极召唤呢。”琉克说。

“我知道。”

“我什么也想不起来了,怎么办呀?”

“没有关系,现在我们还什么也不知道呢。但是照这样下去,如果不能帮助尤娜的话……走吧!让我们去匝那鲁刚多吧!等到了那里,一切就都明朗了。还是从这里开始吧!”

“唉~还说是王牌呢。”琉克嘲笑我。















"谁说不是,即便是现在,我也是匝那鲁刚多的王牌。"

"啊哈……"琉克深深地鞠了一躬。

琉克突然流露出非常惊讶的表情，我回头一看，原来是希莫阿阴魂不散的跟踪在我们的后面。

"哦,原来是杰库特的儿子呀。"希莫阿道。

"琉克,你先走,去告诉阿隆。"我对琉克说。

"你不是想一个人对付他吧?"琉克很担心我。

"没关系,你快走!"

"很好,沉入死之安息吧。"

"来吧你这个混蛋!"

这时大家都围了上来,基马力说:"不过是装模作样罢了。"

希莫阿说:"尤娜殿下,很久不见了。怎么?要送我回异界吗?在此之前,有一件事要告诉隆祖族的战士。你们实在是勇敢的一族呀,就在我向他们下手的时候,竟然会舍身跳下去。真是令人感到可悲呀。"

尤娜说:"你到底在说什么?"

"我为他的死而感到可悲。现在死之螺旋已经笼罩着这个悲伤痛苦的大地了,为了医治这些痛苦,只有把他们全部消灭,而我,将成为'辛'。所以,我要借助你的力量。"希莫阿又向前迈了几步,对尤娜说:"和我来到一起吧。"然后他转向我说:"如果我成为了'辛',也就相当于救了你的父亲。"

我无法忍受他的话,怒吼道:"你这个家伙,什么也不懂!!"我抄刀向他跑去,准备再次将它打回到异界。这个 BOSS 分为"希莫阿终异体"(HP70000)和"幻光折机"(HP4000)两个部分,要注意他的一体即死攻击"アレイズ"和全体超强攻击"死刃之交击",还有"一击之慈悲"可使召唤兽一击致死。所以应在他还剩 15000~20000HP 的时候,使用巴哈姆特的 OVER DRIVE 技,就可以将其全灭。

战斗结束了,可是尤娜尚不知我的父亲变成了"辛"这一事实,我只好从实招来。继续前行,来到一个山洞当中,我们顿时被眼前所见到的景象惊呆了。只见一堵厚实的墙壁上嵌满了人的尸体,实在是惨不忍睹(这让笔者想起了《圣斗士星矢》当中十二宫里巨蟹宫的情景,还有就是冥界叹息的墙壁)。尤娜说,这是祈祷之子造成的。正说话间,水中突地竖起了一道水柱,旋即又冻成了坚冰。我禁不住好奇地去摸了摸,哪知却让我昏迷了过去,朦胧中我又回到了我的时代,那艘我和父亲的船上。那里是我的家……那个怪异的戴帽子的小孩却躲在屋角,对我说:"你回来了?"

"你……"原来他就是祈祷之子。

他告诉我:"我们在贝贝鲁见过面的,你记得吗?"

"啊……啊,是呀。"

"可是那并不是第一次呀。你的事我都知道了,从过去开始一直都知道……"

"这里是……"我不禁有些疑惑。

"你怎么说这种话呢?这里不是你的家吗?"

我环顾了一下四周,果然是我异常熟悉的地方。瓦卡和琉克忽然出现,让我赶快醒来,我没照办。

祈祷之子对我说了一通摸不着头脑的话以后,便跑出了房间,到甲板上去了。他对我说:"过去,这里曾发生过一场战斗。"

"啊……是机械的战争吗?"

"是匝那鲁刚多与贝贝鲁之间的战争。刚一开始便分出了胜负,贝贝鲁的军队使用机械,匝那鲁刚多的召唤士被打得落花流水。匝那鲁刚多被全灭了……"

"到底发生什么事了?"我问。

"还活着的召唤士和街上的人们,拜托祈祷之子来进行召唤……"

"难道是召唤'辛'吗?"我不解。

"不是,是在这里。不眠之街,匝那鲁刚多。根据整理祈祷之子的梦境而召唤出这个街道。一幢一幢的建筑物拔地而起,街道上也逐渐出现了居民。"

"人……难道这真的是梦?我也是……梦吗?"我不敢相信。

祈祷之子点点头,又跑开了。"你就是祈祷之子们创造的梦。你的父亲也好,母亲也好,大家全都是……一场梦。现在这个梦就快要消失了。"随着他的话音,眼前的景物开始慢慢的消失了。

我急忙说道："住手！快停下来！梦也好，什么都好，我都会消失的。"

"还是做梦吧，你已经很累了……"祈祷之子说，"如果你和你的父亲在睡眠当中能梦见我们的话，就证明你们已经接触过'辛'了。现在轮到斯皮拉成为死之螺旋了，'辛'就在那里的中心。"

"我明白你的意思了……"我说。

"你们已经不是普通的梦了……"祈祷之子继续说。

此时尤娜的身影出现在我面前，说道："拜托了，快睁开眼吧！"

"再过一小会儿，你就可以走了。"祈祷之子又说，"你可能完整地做完一个梦了……"

我从昏迷中醒来，尤娜松了一口气："太好了。"琉克说："你可真让我们担心死了。"露露也问我："你还好吧？""嗯。"我答道。尤娜问："发生什么事？"我撒了个谎："啊，没什么，我睡了过去，然后做了一个梦。是大家呼唤我，才让我睁开眼的。"我伸了一个懒腰，"啊，睡得真好呀，现在气力全都恢复了。嗯，我们走吧。"

沿路前进至加加泽托山·水没洞，(怎么好像水帘洞的样子？)这里的道路十分狭窄，敌人不仅数量奇多，而且实力巨强，好在记录点分布合理，倒不失为一个练级的好地方。"终于来到这里了……真没想到，为了求得最强的召唤士之力，他们竟然会放出这么多魔物来。"阿隆说。

尤娜问："是谁呀？"

阿隆答道："是尤娜莱斯卡。"

"是尤娜莱斯卡老师吗？"

"是匝那鲁刚多正在等待着的强大的召唤士。"

"他还活着吗？"

"和马依卡、希莫阿变成了一个样子，你会觉得害怕吗？"

"不，已经不觉得有什么可怕的了。"尤娜很坚强地说。

"真不愧是布拉斯卡的女儿呀。"阿隆赞道。

转过山弯，面前出现了BOSS"圣地之守护龙"(ガーディアン)，这个体形巨大的家伙虽然长得难看，可是其实力绝对不可小觑(HP40000)。尤其是"フォトンウィング"这一招，从天而降，既有全体攻击，又有沉默、黑暗、混乱、封OVER DRIVE技等许多附加属性攻击。对付它只能靠巴哈姆特的OVER DRIVE技了，运气好的话，一击即可打掉38000点左右的HP，再随便使用一招，就可以送它去见上帝了。除此以外，任何的攻击最大也就是敲它9999。尤为令人气愤的是，它只需使一次三级补血魔法即可轻松补回9999点的HP，之前所做的全部努力全都白费了。

匝那鲁刚多(ザナルカンド)遗迹

战斗胜利后，琉克坚持说太累了，想要休息过后再走。可是阿隆不同意，说要一口气翻过山去才行。琉克有些痛苦地蹲在地上说："我需要有一点点时间来考虑一下……"随即又站起身来说，"没事了，还是让我一边走一边想吧。"阿隆说："你现在的想法和我当初一样，那时，我和你父亲一起为了保护布拉斯卡习得究极召唤而几乎走遍了这个大陆的千山万水。

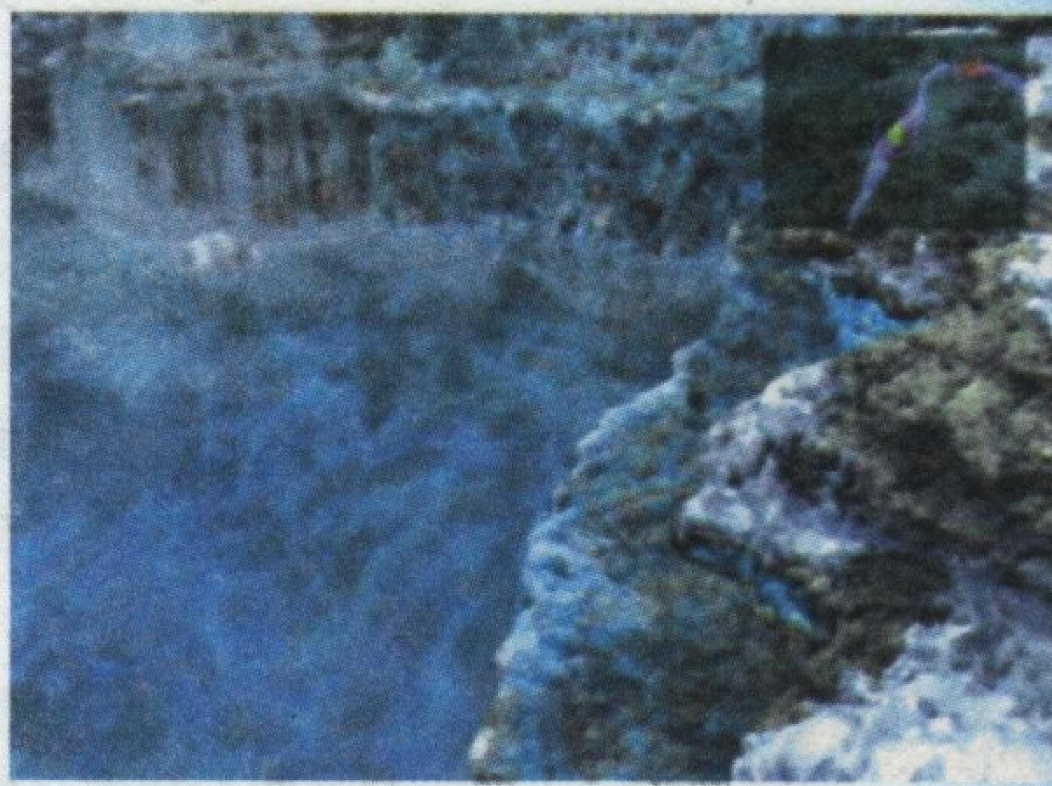
在历尽艰险之后，布拉斯卡终于掌握了究极召唤，但是在与'辛'的战斗当中，他还是死了。我由于战前的谨慎而侥幸逃得一命，苟延残喘到今天，竟然还落得个'传说中最强守卫'的称号。这就是我的故事了。"

翻过一道山脊，一个破烂不堪的城市的遗迹展现在我们的面前，"匝那鲁刚多，我终于回来了。"我心里这样想。满目疮痍的景象和我印象当中的繁荣昌盛形成了极大的反差，不由得感慨万千。琉克担心的是尤娜的安危，呼吁大家想一想如何来保护尤娜。尤娜感激之余，竟然粗心地丢下一块天体球。我上前去把它拾了起来，放在耳畔一听，就像海螺一样澎湃着大海的波涛声。

随后我听到了很久以前，尤娜在回到米罕街道的旅行公司休息地之后，在天体球当中记录下来的这样一段话。首先是给阿隆的："阿隆先生，我听基马力说起过，从贝贝鲁出来是父亲曾经说过的话。基马力告诉我，无论什么时候想见阿隆先生都可以。后来见到您之后，我真是太高兴了。您作为我的守卫那么尽心尽力，我真想送您一份礼物呀……对了，最好的礼物就是把'辛'打倒。就这么决定了，我，一定要把'辛'打倒！大家在这个时候看着这里，'辛'尚未出现，所以我才会说出这些话。阿隆先生，真是非常的感谢你！"

"基马力，你还记得我们初次见面那天的事情吗？父亲要去打倒'辛'，这件事在贝贝












鲁引起了极大的骚动。我那时还不懂事，只以为那是很有趣的，只是在心中天真的想着，只把‘辛’打倒就行了，爸爸可千万不要死啊。我一个人在家，怎么也睡不着，然后便走到了外面。我一个人站在贝贝鲁长长的大桥之上，目送父亲离开。那之后，基马力你突然出现在我的面前，来探望我——布拉斯卡的女儿，最开始就是这样的吧。虽然你平时不爱说话，看上去冷冷的，但是我知道，你是很容易接近的。你告诉我，父亲战死了，我想，今后再也看不见他了。我想哭，你抱起了我，安慰我。基马力……真的很谢谢你。”

“瓦卡先生，露露，我永远不会忘记我们一起在彼萨依特生活的日日夜夜。那时，恰普还在，我和你们三人一起玩，多么开心呀。你们反对我成为召唤士，但是我一意孤行，真对不起。我的固执，让你们担心了。我真的把你们看做是哥哥和姐姐呀，我喜欢从事水球运动的瓦卡，我也喜欢急性子的露露。”



“还有新成为守卫的，自诩为匝那鲁刚多的王牌运动员的你。你……我能和你见面，真是太好了。自从见面之后，一切事情都变得不可思议了。我时常在想，究竟你是什么样的人呢？充满活力的你，总是能带给我超出想像的好心情。但是有时，除了好心情，也会有一些难过。这是为什么呢？算了，不说这些了，总之能和你见面，真好。想到要和你分离，我就高兴不起来，甚至还觉得有些害怕……”在听完了这些之后，我的心中涌起了一种莫名的感受。



沿着弯曲的山路，我们终于进入了匝那鲁刚多的遗迹。一切终于又回到了开始，在经历了无数的风雨后，我又回到了这里。一样的黄昏，一样的夕阳，一样的晚霞。篝火依然在噼噼啪啪的燃烧着，无数携带着亡魂的幻光虫依然飞舞在天空。我依然把手轻轻地放在了尤娜的肩膀上，有些许安慰，有些许鼓励，更包含了我的爱与支持。虽然所有的一切看上去都与之前没什么两样，但是我的心情沉重了许多，我肩负的不只是自己的命运，我还要对我所爱的人负责，这份责任承担起来是那样的幸福，又是那样的苦涩……

天色渐渐的黑了下来，无目的四处游荡的亡魂成为一道绚丽的景色，它们在低空反复的盘旋着，仿佛在向我倾诉这些年来找不到归宿的苦楚。走在布满碎石瓦砾的街道上，我抬头看到远方的天空聚集起了一片光晕，“那……是异界的入口吗？”我问。阿隆回答我说：“那只是假象罢了。”说完大家便继续向前进发。



来到大竞技场门前，这是我记忆中走过无数次的道路。门里走出一个老者，对我们说：“经过长途跋涉来到这里的旅人们哟，请报上你们的姓名来吧。”“我是召唤士尤娜，前来参见彼萨依特。”“请向前走，便可在路中见到他了。”老者说，“尤娜莱斯卡老师也将在那里等着你们，守卫们也和召唤士一起参见尤娜莱斯卡老师吧。”

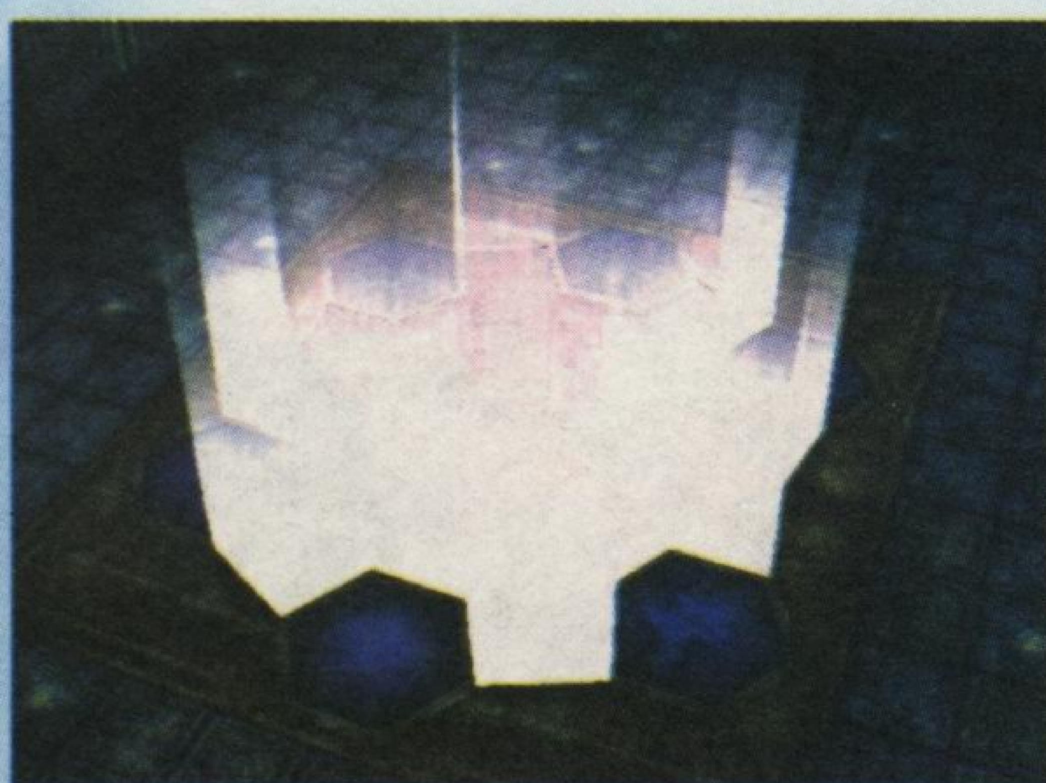
在路上我们看见了以前曾来这里朝拜的召唤士的灵魂，阿隆说这是幻光虫太多造成的结果。来到最深处，尤娜的父亲布拉斯卡、我老爸杰库特和阿隆三人在过去残留下的影像，阿隆在极力劝阻布拉斯卡不要进去，可是布拉斯卡坚持自己的信念，一定要为消除人类心底永远的悲伤而消灭“辛”。

艾崩＝杜姆(エボン＝ドーム)



来到试练之间，按照墙上显示的色块来踩地上的亮点，都踩对后，两边墙共六个祭坛便会出来。同时，对面墙上的门也会打开，进到里间，从显示屏的左边拿出一个天体球，返回外间。把它放在左边第一个祭坛之上，然后那个祭坛便会缩回原处，同时显出应该在里间踩下的色块，去里间依次踩完后，中间地板上的封印便会点亮。

如此这般反复进行，最后把里间显示屏右边的天体球拿出来放到外间右边第三个祭坛上，再回里间继续踩，这样便可解开全部的六个封印。之后，BOSS“魔天之守护龙”(ガーディアン)现身出来向我等挑战。该 BOSS 有 52000HP，还会全员的即死攻击。建议先用“特殊”里修得的连续魔法，连续攻击它两轮，这样大概可打掉 23000 左右的 HP，再使用











巴哈姆特的 OVER DRIVE 技，可打掉 30000 以上的 HP，这样便可干掉它了。

接下来去里面见尤娜莱斯卡，她说要想学习究极召唤必须抱着必死的决心，她和她的丈夫当时就是一个人当祈祷之子，另一个人当守卫，从而获得究极召唤的。究极召唤有一个特点，就是如果不能彻底将“辛”杀死，那么反而会被辛的灵魂附体于守卫的身上而继续存活下去。使用究极召唤的召唤士并不能因此而逃脱灾难，因为即使是成功地使出了究极召唤，召唤士本身也会承受不了巨大的力量而死去。当年她和他的丈夫就是这样双双毙命的，而若干年后，尤娜的父亲和我的父亲又成为究极召唤的牺牲品。

尤娜莱斯卡怂恿尤娜继承究极召唤，还说这样牺牲你一个人，就可以消除世上的悲伤了。大家都极力反对，因为我们已经想好了，不管发生什么状况，我们都不要再牺牲一个人。我们可以去寻找其他的办法来对付“辛”，但决不会让“究极召唤”这种害人害己的悲剧再度发生在我们的身上了。尤娜莱斯卡恼羞成怒，便准备教训我们一下，向我们发起了进攻。她共有三种形态，第三种竟然变成了蛇发的美杜莎。三种形态的 HP 分别为 24000、48000、60000，无论哪种形态，她都会使用有附加僵尸、沉默、黑暗效果的攻击，还有全体的即死攻击不可不防。多多利用连续魔法和尤娜的 MASTER 召唤即可通过，感觉比之前的魔天守护龙好打。




大桥审判之间(グレートブリッジ)

走出试练之间，在大门外我见到了变成“辛”的父亲，他的体形是那样的巨大。就连从他身边经过的飞空艇都显得像一只玩具飞船。我们对视了几分钟后，他便转身离去了，难道他只是为了见我才来的这里？还是他知道自己有着无法躲避的命运，来这里领命……

希多艇长把我们都接上了飞空艇，此时他才见到分离了数年的外甥女，尤娜对于阿鲁贝多族遭受到的灾难感到非常难过。然后她和基马力走到了飞空艇的最上层，通往艇外的过道处。我找到她，和她一起商量如何在没有究极召唤的情况下来对付“辛”。最后我们决定，去圣贝贝鲁宫找马依卡总老师，问问他还有没有什么办法。



飞空艇可以通过记录点来直接进行空间转移，于是我们驾艇来到了可以直接进入贝贝鲁审判之间的大桥(グレートブリッジ)处。两个士兵挡住了我们的去路，正要开枪时，女僧侣夏琳达从里面跑了出来，并对士兵解释道：“尤娜小姐是我们现在唯一可以对抗‘辛’的希望，千万不要无礼！”然后便放我们进去于马依卡总老师见面了。我们问，如果没有了究极召唤，还能有什么办法来对付“辛”。马依卡一听便着急了：“怎么能没有究极召唤呢？”“我们已经见过骗人的尤娜莱斯卡了，并且消灭了她。”阿隆说。“你们这些人呀！故老相传，‘辛’实际上就是‘艾崩·旧’的保护铠甲，唯一可以破坏铠甲而见到‘辛’的办法只有通过究极召唤，可你们……我实在是没办法再看世界这样毁灭下去了，我还是回我的异界去吧。”说完，不无遗憾地化作灵魂状，飞走了。



这时，那个戴帽子的祈祷之子又神秘地出现了，还说：“到我的房间来吧。”“是。”尤娜说。瓦卡问：“刚才你们在和谁说话？”我撒了个谎：“没什么……”尤娜对阿隆说：“我们去一趟祈祷之子的房间。”“……原来如此啊。”阿隆说道。

耳畔又响起了那首悲伤的歌曲，我们在里面见到了祈祷之子。尤娜对他说：“感谢你这么长时间来的照顾。”我问他：“有什么事吗？”“想知道如何阻止‘辛’复活，从而打倒它吗？”(选第一项)，他可以回答我两个问题：关于祈祷之歌的；关于如何打倒“辛”的。



对于第二个问题，祈祷之子说：“‘艾崩·旧’实际上是‘辛’复活的关键，过去，‘艾崩·旧’曾经作为召唤士存在过。事实上应该没有那样的召唤士，但直到现在仍然还存在有那样的召唤。并不区分善与恶，只是作为一种永远的梦而存在。这么说吧，即使使用究极召唤把‘辛’打倒，却不会彻底消灭‘艾崩·旧’，它会附身于究极召唤兽之上，最后变成一个全新的‘辛’。‘艾崩·旧’会附体……而且守卫着全新的‘辛’，继续进行召唤。”我问：








"是……永远的吗?""不,它将从你们这里结束,不会是永远的了。'艾崩·旧'存在于'辛'的内部,自从我们协力与'艾崩·旧'作战时起,必然想到要召唤。我想,以你们的剑和魔法来说,是不能打倒它的。因此,请呼唤我吧,一定要呼唤我呀。"尤娜答道:"是。"

他又对我说:"还有你……全部都要结束了。你们可以从梦境中退出来了,你们的梦……就要消失了。"我答道:"嗯!我们会做最大的努力的。"祈祷之子说:"……对不起。"我叫道:"请等一下!"可是祈祷之子说完便消失了。尤娜问:"你们刚才说什么?""没什么……"我又撒谎了。"你一定有什么事隐瞒着我。"尤娜冰雪聪明。我硬下心肠转过脸说道:"我没隐瞒什么。"然后我走了。尤娜又问:"是真的吗?"我站住脚步,用力地挥了一下手,连我自己都不知道是什么意思。尤娜自言自语道:"真是个不擅长撒谎的家伙呀。"

回到门外,夏琳达对马依卡总老师的去向仍不明白,但她对我们始终是友好的。琉克告诉她,最好请很多人在斯皮拉乘坐飞空艇在空中一起唱祈祷之歌。夏琳达说她不明白这样做的意义,琉克说,不用明白为什么,就这样唱就行了。"那么……当你们听到我们唱时,也请你们一起唱,好吗?"我说:"那是对付'辛'最好的办法。""是真的吗?"夏琳达十分惊讶。"是的。"尤娜说。夏琳达赞道:"太了不起了!一切都请交给我吧,我一定在斯皮拉当中传诵祈祷之歌。"

一行人乘坐飞空艇向着最后的目的地前进,在艇上我听见了瓦卡和希多的对话,瓦卡对于以前不了解阿鲁贝多而憎恨他们向希多道歉,希多则大度地原谅了他,并且说:"其实我们也看你们不顺眼,哈哈。这个世界上有心地好的坏人,也有道貌岸然的伪君子,不是吗?"

辛·外部

当我们的目的地被定在了"辛"的所在地之后,大家就开始忙碌起来,驾驶员忙着寻找坐标和位置,我们则忙着做战斗的准备。尤娜抬头看着天空飞速滑过的云彩,默不作声。"发现'辛'了!"驾驶员大声地报告着。我们的热血不禁沸腾了起来,大家振作精神冲向外边。希多叫住了我,问道:"你想怎样进入'辛'的体内?"我答道:"从它的嘴里直接进去,要么就在它身上开个洞,钻进去。"希多差点笑破肚皮:"你这也算是战斗策略吗?随便吧,不过你可千万要小心呀。""嗯!"我用力的答应着。

这时驾驶员站起身来对我说了句话,可是我没有听懂。他又费劲地把它用日语说了出来,这次我明白了:"琉克就拜托给你了……好好照顾她。"原来,他是琉克的哥哥。"没问题!交给我吧!"我坚定地回答道。来到甲板之上,我们清楚地听到从云层的彼端传来的歌声,斯皮拉的人们果然在唱祈祷之歌,我们的勇气又被极大地鼓舞了一下。我想把那个属于尤娜的天体球还给她,便说:"尤娜,你看这个。"我拿出了天体球,"你是不是丢了什么呀?"尤娜此时才慌里慌张的在身上找了起来,我把天体球递到她的面前,说:"不是这个嘛!"然后我用力地将它扔了出去,眼看它消失在茫茫的云海之中。我望向尤娜,她冲我点了点头,对我的行动表示赞同。

飞空艇突然剧烈震动了起来,大家都不知发生了何事。远处的"辛"凝聚了一个能量球,扩散出的能量波引起了飞空艇的震动,我们都被晃得东倒西歪。能量球越聚越大,渐渐的包围了"辛"的身体。此时不光周围的海水、空气,就连离地表很远的大气也形成了一个巨大的漩涡,能量波及至相邻的星球,对那里的物体亦产生了影响。"辛"突地张开它那血盆大口,啸叫了一声,一股似有质实无形的能量波向我们的飞空艇喷射而来。

一时间,海水与空气的中间形成了一个真空地带,天地间寂静无声,大家都以为没事了,纷纷站直了身体。我环顾四周,可还是一点声音都听不到。琉克无意间向下看了一眼,吓了一大跳。空气、海洋、陆地,均被巨大的能量波开辟出一条通道。空气仿佛停止了对流、海水仿佛遇到了大坝、陆地仿佛遭受到陨石撞击,渐渐地,声音又开始响了,但随即而来的便是巨大的轰鸣。火焰与海水交织在一起,掀起了滚滚的热浪,我躲避不及,被吹飞了。此时的星球表面被"辛"开了八个口子,真是可怕的能量。

正惊魂未定间,"辛"已来到了我们面前,虽然只是一只爪子,但依然要严阵以待。好在它根本就没有什么大的举动,很轻松就可以切掉它的两只前爪。希多还会在战斗结束后配合飞空艇的大炮彻底轰断"辛"的前爪。我看到"辛"这么快便受到如此沉重的打击,不由得兴奋了起来,喊道:"乘胜追击是水球运动不变的法则,战斗也是一样,我们上吧!"

众人一同飞身跳到"辛"的背部,在这里遇上了"辛"的爪牙,植物形态的グナイ和"辛"背部的一个攻击单位。グナイ的弱点是火,而背部则无弱点。对付它们只要连续魔法或最强魔法——アルテマ二者其一即可。胜利后我们回到了飞空艇上,眼看着"辛"巨大

的身躯下坠到卢卡市街的郊外，扬起了漫天的尘土。琉克的父兄在艇内欢呼雀跃，认为我们已经打倒了“辛”。尤娜问我：“它还会复活吗？”我说：“可能吧。”然后希多出去检修主炮，尤娜跟了出去。

在艇外我找到了尤娜，她对我说：“杰库特先生现在一定很痛苦吧。”我说道：“就快要结束了。祈祷之子也会帮助我们取胜的。”尤娜又道：“‘帮助’？这么说的话，啊……对了，不是说若要‘辛’复活，‘艾崩·旧’便会附体在召唤兽的身上吗？我是一个召唤士，说不定‘艾崩·旧’也会附体在我身上啊。这样的话，我不就变成缩小的“辛”了吗？”我急忙劝解她说：“已经不用究极召唤来打倒它了，所以你不会有事的。”尤娜道：“虽说是打倒了，但‘艾崩·旧’还是会附体的呀。”“‘艾崩·旧’尚未被消灭，所以我们赶快去和它作战吧！”我说，“祈祷之子说过，不要让你太疲劳，你还是休息去吧，马上我们还要战斗呢。”尤娜充耳不闻，继续说：“祈祷之子曾经说过梦就要消失的话，到底有什么含义呢？还有，‘艾崩·旧’在‘辛’的体内，会召唤出什么东西来呢？”我答道：“祈祷之子的……梦。”尤娜的声音有些发颤了：“你……不会消失吧？”

我正迟疑着是否告诉尤娜真相，琉克通过广播找我们：“尤娜和迪达，你们到底在哪里呀！我们看见‘辛’了！”抬头望去，只见“辛”从后背的硬甲之下伸出了闪亮如水晶般的翅膀，腾空而起，悬停在塔尖上。“别再犹豫了，从正面冲过去。”我说道。每个人的脸上都现出了同意及置之度外的表情，我心中又燃起了熊熊的烈火。

辛·体内

可以和“辛”作战的地方只有飞空艇的外甲板，我率队直奔艇外。“辛”正瞪着它那十数只眼睛盯着我看，我毫不退缩地和它对峙着，同时心里想：“老爸，是你吗？你在那里吗？”战斗开始了，“辛”比想像中要弱了很多，除了 HP 高达 140000 以外，就剩下全体附加石化、毒、黑暗、沉默属性攻击了，但是这招并不厉害，只能打掉我方队员极少的血。几个回合过后，“辛”终于咆哮着张开了它的大嘴，瞬间就将我们吸入了它那比外界还要广阔的体内空间。这里根本没有上下左右之分，完全是混沌的一片。

我大声喊道：“老爸！你到底在哪里？！”现在我们只能依靠尤娜召唤士的直觉来前进了。“悲伤之海”的道路错综复杂、迷雾重重，“路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。”除了少数几个拐角内及回头路有宝箱外，只要向前走准没错。路的尽头是一段楼梯，我拾阶而上，却看见希莫阿站在那里。“你这个混蛋还没消失哪！”我不客气地对他说。希莫阿说：“‘辛’允许我进入到这里。我已经成为‘辛’的一部分了，我和不灭的‘辛’在一起共生。直到永远……”

“只不过是被吸收罢了。”我反讥他道。希莫阿继续说：“我可以在这个内部任意支配时间，时间对我来说……是无限的。由于你们消灭了尤娜莱斯卡，究极召唤已经永久地消失了，‘辛’将永远不会被打倒。事到如今已经来不及了，没有人能够阻止‘辛’！”我驳道：“一定可以阻止的。”希莫阿最后说道：“那么，就让我来保护‘辛’吧！你应该感谢我，我是在保护你的父亲呀。”然后便投入了战斗。

我们面对的是希莫阿的最终异体和幻光极体的合体形态，HP80000。这个家伙会使用连续四次的三级火魔法及三级冰魔法，还有全体即死和最强魔法——アルテマ！不过以我现在的实力，打死他真的很容易。战败的希莫阿跪倒在地上，嘴中喃喃自语道：“混蛋！不可能……”瓦卡急忙说：“趁现在！把他送往异界吧！！”尤娜领命，站在希莫阿面前开始跳那优美的祈祷之舞，这时希莫阿挣扎着说道：“我果然是要消失在你的手中呀，但即使我消失了，斯皮拉的悲伤也不会就这样彻底消失的……”随着他最后这句话的结束，尤娜的仪式也已完成，只见希莫阿幻化作一道光束，消散于空气当中。

在死者之塔的广阔空间内探索，只在一个深坑的里面有一个宝箱。沿路来到出口，却被一个巨大的柱子从天而降，挡住了去路。走近一看，面前的封印把我吸入了柱子里面。这里是一个封闭的空间，目的是要把九个道具收集齐，只要靠近黄色的晶石即可拿到。注意不要被地上突然伸出的冰柱碰到，更不要自己没事干往上撞，否则突如其来的战斗会让你措手不及的。九个道具全部拿完后，天上一股奇大的力量又把我吸了上去。

此处的景物相对规则了一些，我向前跑出了几步，看见我的父亲就站在不远的前方。阿隆也站了出来，和我一起注视着他，我禁不住有种想哭的感觉……“好久不见了，阿隆！”父亲说话了。阿隆说道：“……对不起。”父亲很随意地挥挥手说：“没什么。”然后对我说：“你长高了，不过还是那么瘦弱呀！好好吃过饭吗？”我说不出话来。父亲看着我的脸说：“长大了呀。”我终于开口了：“还是比不上你呀。”“哈哈哈！不管怎么说是因为我成























为了'辛'呀。""不要这样笑了,好吗?"我几乎是在求他了。"哼哼,那个,什么,这个……"他也有些语无伦次了,"你知道该怎么做了吗?"我哽咽着说道:"老爸……真是个混蛋呀!"父亲又笑了几声说:"你明白怎样做才行了吗?""啊,是。"我马上就要哭出来了。

老爸续道:"已经渐渐地听不到歌声了,不是吗?我已经从心底里感觉到我变成了'辛',你快来帮助我脱离苦海吧。我差不多就快完蛋了,彻底的消灭我吧!"我使劲地摇着头,大声说:"不要再说这种话了!""再见吧!"父亲说完转身走去。他站在地上符咒圈的中心,用全力把'辛'的灵魂集中在胸口,然后向着背后的深渊坠了下去。我飞奔上前,希望能拉他一把,但是父亲很快的就变成了无数的光芒,那光芒点亮了整座城市。

火焰中,杰库特的变异体——"布拉斯卡的究极召唤"正式登场了。除了本体外,旁边还有两个魔方般旋转着的石柱。"布拉斯卡的究极召唤"拥有60000的HP,两个石柱各有5000。每次行动前,石柱都会为"布拉斯卡的究极召唤"补充1500的HP及大量的气槽。建议使用召唤兽巴哈姆特的OVER DRIVE技和连续魔法。当它倒下去之后,不多时便从胸口抽出一把巨大无比的阔剑,变身为"布拉斯卡的究极召唤的第二形态"。

这个形态共有120000的HP,就连两个石柱都各有30000以上。此时最好能有隐藏的召唤兽阿尼玛(アニマ),它是希莫阿召唤兽的同族兄弟,用它的攻击很快便可赢得战斗了。被击败的"布拉斯卡的究极召唤的第二形态"仰天长啸了一声后便不支地把阔剑拄在了地上,随即幻化作光束消失了。'辛'的灵魂无处藏身,飞出了父亲的体外,在天空快速地盘旋着,寻找下一个寄主。我快步上前,扶住了就要跌倒在地面的父亲。我紧紧拥抱着父亲,生怕他会再次离我而去。我看着父亲憔悴的面庞,终于禁不住泪如雨下。

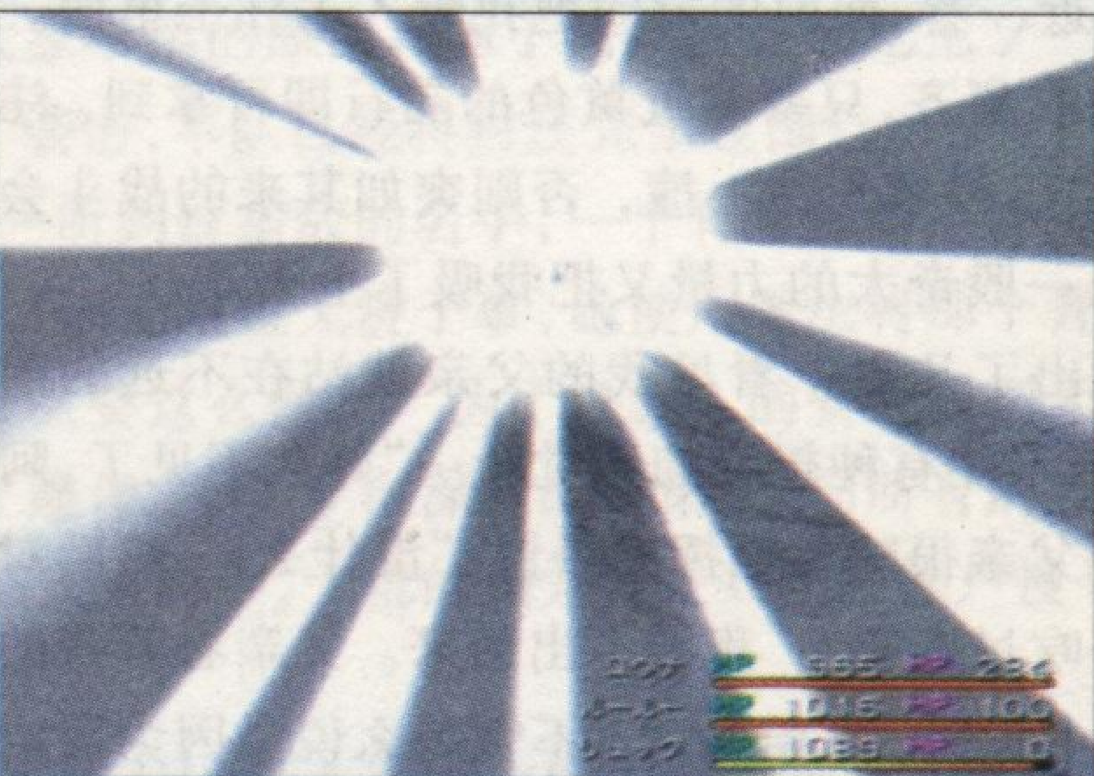
父亲此时还不忘教训我:"别哭了,你看你又哭了,我不是总对你说永远都不要哭泣吗?"听了这话,我更加伤心了。父亲挣扎着对尤娜说:"还犹豫什么,抓紧时间吧,不然又要给'辛'复活的机会了!你应该知道怎么做吧?"尤娜点头答道:"是!我知道!"父亲最后大喊一声:"赶快召唤出你的召唤兽!"祈祷之子突然出现,跟着父亲的话说道:"赶快召唤吧!"他们是要尤娜将召唤兽都召唤出来,然后等"辛"附体后再将召唤兽杀死,这样便不会给"辛"以再次复活的机会了。

那个在天空的"辛"的灵魂突地附着在了那把阔剑的上面,爆发出一阵异样的光芒。我们都被它进行了时空转移,战场变成了阔剑的剑身。尤娜望着天空,我大声地提醒她,要她快点行动。于是,一只只的召唤兽便被依次召唤了出来,然后"辛"的灵魂便会附体于其上,而我们则要忍受着杀死与自己同甘共苦了这么长时间的召唤兽的痛苦。

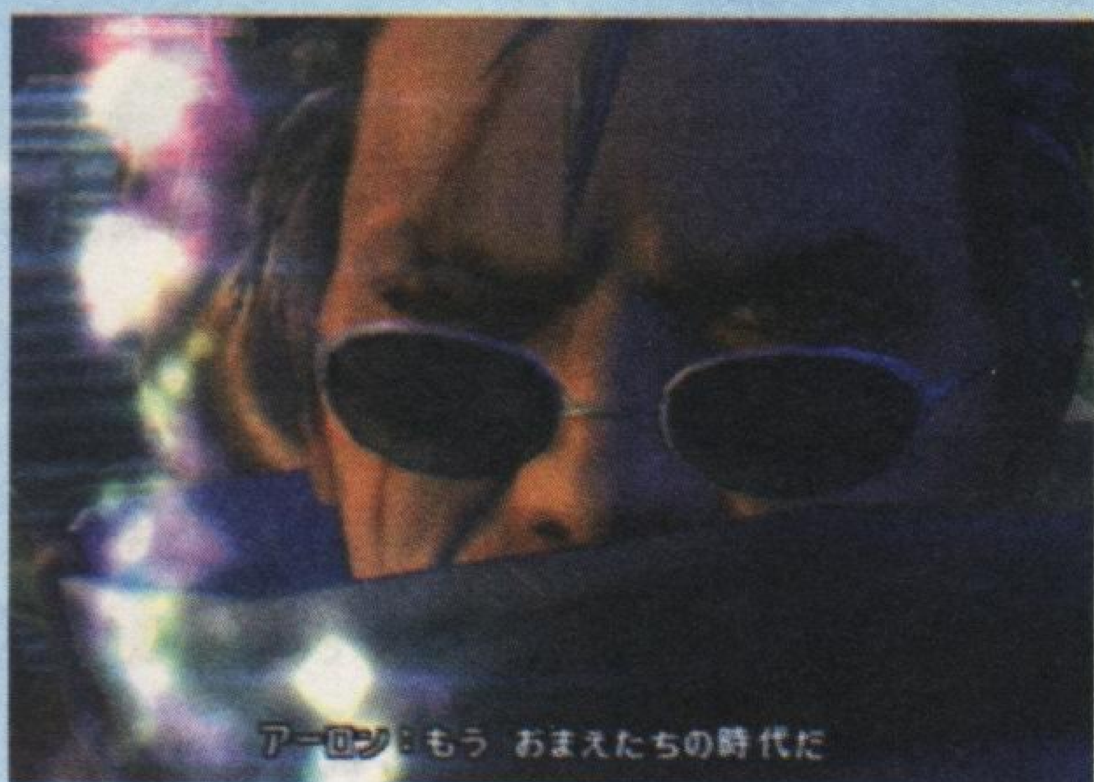
尤娜看上去是那样的伤心,那么的不忍,但她还是克服了这种心态,为了打倒"辛"!可爱的召唤兽们接二连三地被我们消灭了,无处藏身的灵魂终于在黑暗的火焰之中显露出真面目,原来只是一只有十只脚的虫子。我看着大家,对他们说道:"伙伴们,这是最后一次我们在一起战斗了,拜托你们了!"我又对尤娜说道:"这样也不错。如果打倒了'辛',我也将会从这里消失。"露露说:"你到底在胡说些什么呀!"尤娜用她那双饱含泪水的美丽的眼睛凝视着我,秀眉微蹙,一副欲言又止的样子,看得我心都疼了。可我没有办法,这一切都是命运,我忍受着巨大痛苦的同时,装作满不在乎的模样,给尤娜一个微笑。

我走到前面去,和尤娜擦肩而过,面对"辛"的灵魂大声地说:"让我们战斗吧!莽撞是不能取得胜利的!这是属于我的故事!!""艾崩·旧"的HP为999999,而且每次受到攻击后,它都会为自己补血9999,我方最大的一次攻击也就能打这么多血。所以最好的战术应该是使用连续攻击两次9999的魔法,然后注意回复被"艾崩·旧"吸收的MP即可。中间也许会被"艾崩·旧"以全体的アルテマ全灭,但是因为我们头顶光环,所以即使战斗不能也会被小天使复活。经过漫长的而艰苦的战斗,"艾崩·旧"终于死了,两根石柱把"艾崩·旧"挟在中央,旋转着升到了天空,在万道耀眼的光芒中,灰飞烟灭了……一切,都结束了……而我,也将从这里消失。













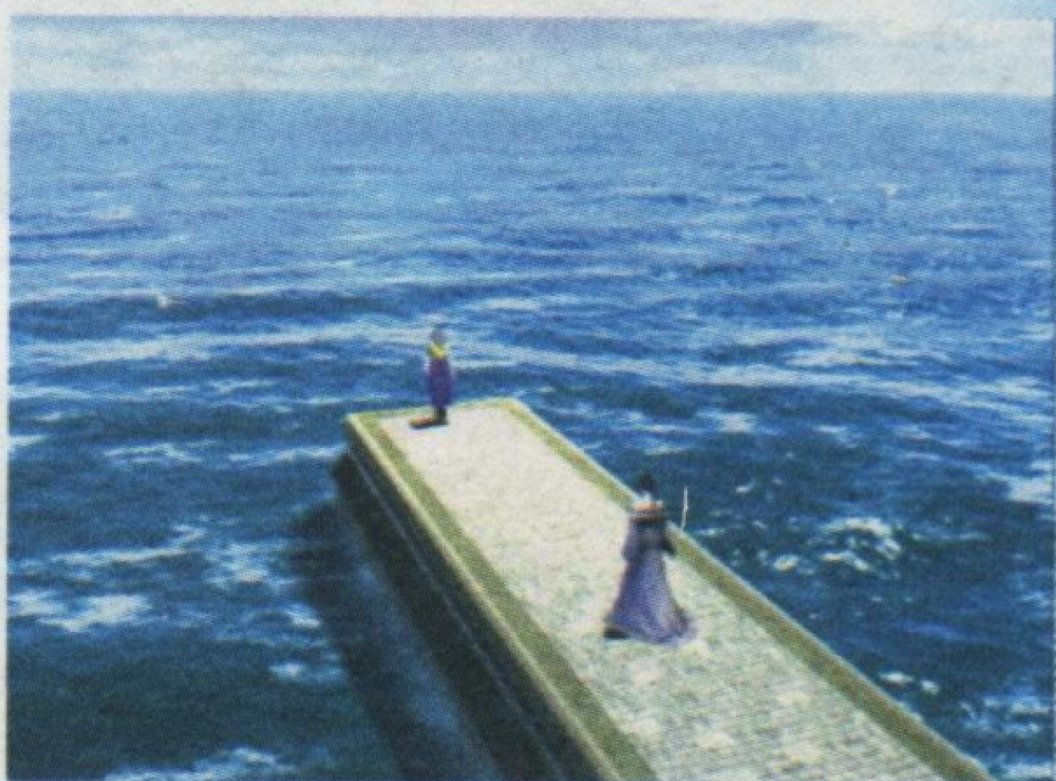
尾声

地面上的人们都在翘首企盼着这个胜利时刻的到来，当他们看到天空那预示着“辛”死亡的光芒亮起时，都情不自禁地欢呼了起来。夜空，也随着人们兴奋的情绪而似乎变得明亮了。那些曾做出重大牺牲的召唤兽们的灵魂，安祥地返回了各自的栖身之所。

天空上，尤娜再次跳起了绝美亦绝悲的祈祷之舞，随着裙摆的晃动，阿隆的身体渐渐的透明了起来，灵魂正在离他而去。尤娜惊讶地看见了这一切，停下了舞蹈。阿隆说：“继续……不要停，这正是我的归宿，这样……挺好。”尤娜点点头，继续旋转起来。阿隆化作光束，消失在时空的漩涡里。此时那些追随我们已久的召唤兽们也以它们最美的姿态围着我们翩翩起舞，繁星满天的夜空此刻看上去真是无比的美丽，远处匝那鲁刚多不夜城如海市蜃楼般不真实。尤娜将祈祷之舞发挥到及至，夜空爆起了耀目的光芒，整个天空、整个大地，都被笼罩在这片金黄色的光芒之中。一切的一切，像泡沫一样消散在空气中。



旭日像是刚被召唤出一般冉冉升起在地平线上，我们原来还站在飞空艇的外边。突然，我发觉自己变得轻飘飘的，低头看看双手，已是透明的了。我又悲又喜地看着尤娜，缓缓地走向了飞空艇的边缘，喜的是我们终于获得了胜利与和平，我也可以回到我自己的时代了；悲的是命中注定我不能和我心爱的人长相厮守，共度此生。



我轻轻地对尤娜说：“尤娜！我要走了，我就要消失了……再见……”尤娜默不作声，可我看得出来她现在心中很难过。尤娜抿了抿嘴角，说：“我们还能再见面吗？”我没有说话。也许她知道了这里面的含义，忽然一顿足跑了过来，张开双臂想要拥抱我，我也张开双臂等待着她的到来。可是我只剩下了一个透明的影像，无法用我的胸膛给她以温暖，也无法用我的双臂给她以力量，更无法用我的唇来传达我对她的爱意。尤娜扑了一个空，狠狠地摔在了地上，我充满歉意与爱怜地注视着她，我知道她身体的疼痛永远无法掩盖心灵的痛苦，她无助地趴在那里，良久。



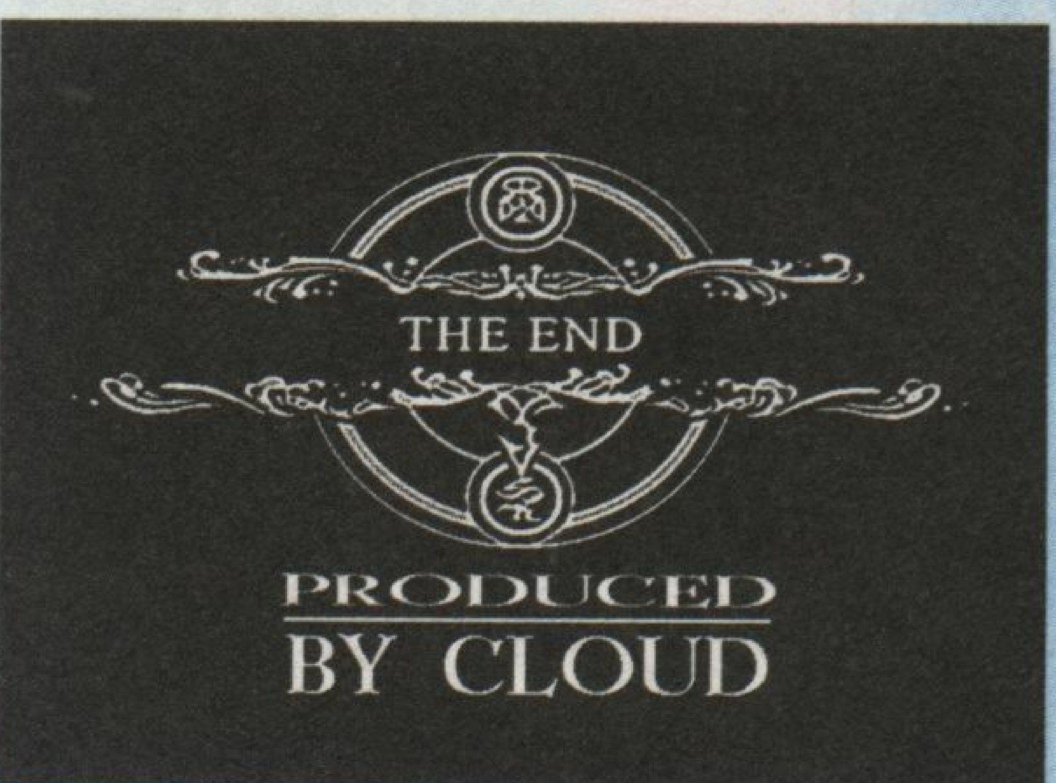
她眼中的失望与伤心是我从未见过的表情，慢慢地，她站了起来，背对着我，颤抖着她那瘦弱的身躯。我压抑不住心底的热情，从后面缓缓地抱住了她。也许是上苍开恩吧，我的身体似乎又有了实质，我抱着尤娜的双臂不由得紧了紧。尤娜似乎感觉到了什么，身体向后靠在了我的身上，神情流露出超脱的轻松与惬意。她能感受到我对她的爱，我们的心将永远的联结在一起，那一刻，天地间的万物仿佛都不存在了，只剩下我们两人。“尤娜，我最爱的人，我知道你肯定会明白我的心里此刻在想些什么。我……该走了……我……爱你！”尤娜流下了两行热泪。我穿过她的身体，从容地走到艇边，纵身跃下。我看到了尤娜的父亲布拉斯卡、阿隆和我老爸杰库特都在时空的漩涡中等待着我的到来，像是赢得球赛般，我和父亲互相击了一下手掌，然后我们一起……消失了……



碧海蓝天之间飘荡着自由蓬松的白云，一切显得那么安祥，那么平和。尤娜一直伫立在海岸边上，期盼着奇迹的出现，期盼着我能够从海水中探出头来，向她打个招呼。她奋力地对着大海吹着我教给她的口哨，希望我能够听见。这时露露来了，说：“尤娜，是该回去的时候了。”一个盛大的会议正在等着尤娜的主持，她只好先公后私了。大竞技场，尤娜面对数以万计的斯皮拉的人民，开始了她的演讲：

“一直以来，我们都在遭受‘辛’的蹂躏。现在通过众人的努力，‘辛’被消灭了，而且永远不会再复活。但是，很多人都离我们而去了。虽然我们依然有那么多的事情要做，虽然我们还存在有很多的不安，可是我们有很多的时间，我们和平了……现在是属于我们的时代，我们将开创一个崭新的未来。我在这里有一个请求——大家在享受和平生活的同时，请不要忘记那些为了我们今天的幸福而逝去的人，请一定要时常地想起他们呀！”

我从深海里的熟睡中醒了过来，舒服地伸了个懒腰，伸展了一下身体，向着海面那更广阔的空间游去。也许，我最爱的人在那里等着我……





七曜的武器入手方法一览

- 从ナギ平原乘坐陆行鸟，走到平原的西南端地面有陆行鸟羽毛的地方，调查后跳跃到レミアム寺院。
- 在レミアム寺院参加陆行鸟比赛，胜出后得到“くもつた镜”。
- 在マカラーニャ寺院用“破のスフィア”得到隐藏的道具，然后在マカラーニャの森记忆点附近（从雷平原进入）会出现发光的通道。通道旁有等候亲人归来的女子和小孩，这时去野营地与男子对话，选择第一项，男子就会跑回家人处。与男子和妇女对话后，沿着发光的通道上行，原先守在路口的人就会消失。走到尽头，与小孩对话，就可以得到“七曜的镜”。
- 用“七曜的镜”可以打开某些原来打不开的宝箱，里面会藏有最初的七曜武器。
- 得到最初的七曜武器之后，再去得到“七曜的镜”的地方，使用相对应的印与圣印，就可以对武器进行两段改造。



アルテマウエポン（创世神剑）	
使用者	テイーダ
取得地点	在ナギ平原西北部的下坡（陆行鸟所有比赛取得优胜后）得到，对应的印与圣印为日轮的印与日曜的圣印。
日轮的印	在エボン＝ドーム魔天的宝箱里。
日曜的圣印	在ナギ平原的陆行鸟最后一项比赛中取得0'00"00'的成绩。
附加的能力为	【初期】AP无 【1段】AP无／2倍DRIVE槽增长 【2段】破坏力限界突破／3倍DRIVE槽增长／回避反击／魔法反击



ニルヴァーナ（圣杖尼鲁瓦纳）	
使用者	ユウナ
取得地点	集全ナギ平原上全部的怪兽，然后去怪物训练所就会出现宝箱，宝箱中即是。对应的印与圣印为月轮的印与月曜的圣印。
月轮的印	ビサイド村海边的宝箱。
月曜的圣印	在レミアム寺院打倒包括隐藏召唤兽在内的所有召唤兽。
附加的能力为	【初期】AP无 【1段】AP无／2倍DRIVE槽增长 【2段】破坏力限界突破／3倍DRIVE槽增长／AP2倍／MP消费1



ナイトオブタマネギ（洋葱头武士）	
使用者	ルールー
取得地点	在パージ＝エボン寺院湖底的宝箱里，对应的印与圣印为火星的印与火曜的圣印。
火星的印	调查在“グアドサラム・异界”的宝箱。
火曜的圣印	在雷平原连续躲避200次雷击。
附加的能力为	【初期】AP无 【1段】AP无／2倍DRIVE槽增长 【2段】破坏力限界突破／3倍DRIVE槽增长／AP2倍／MP消费1



ワールドチャンピオン（世界冠军）	
使用者	ワッカ
取得地点	在ルカ酒吧与柜台老板说话即可得到，对应的印与圣印为水星的印与水曜的圣印。
水星的印	在ルカ水球控制室的画面紧里面调查。
水曜的圣印	在迷你游戏水球比赛中取得优胜。
附加的能力为	【初期】AP无 【1段】AP无／2倍DRIVE槽增长 【2段】破坏力限界突破／3倍DRIVE槽增长／回避反击／魔法反击













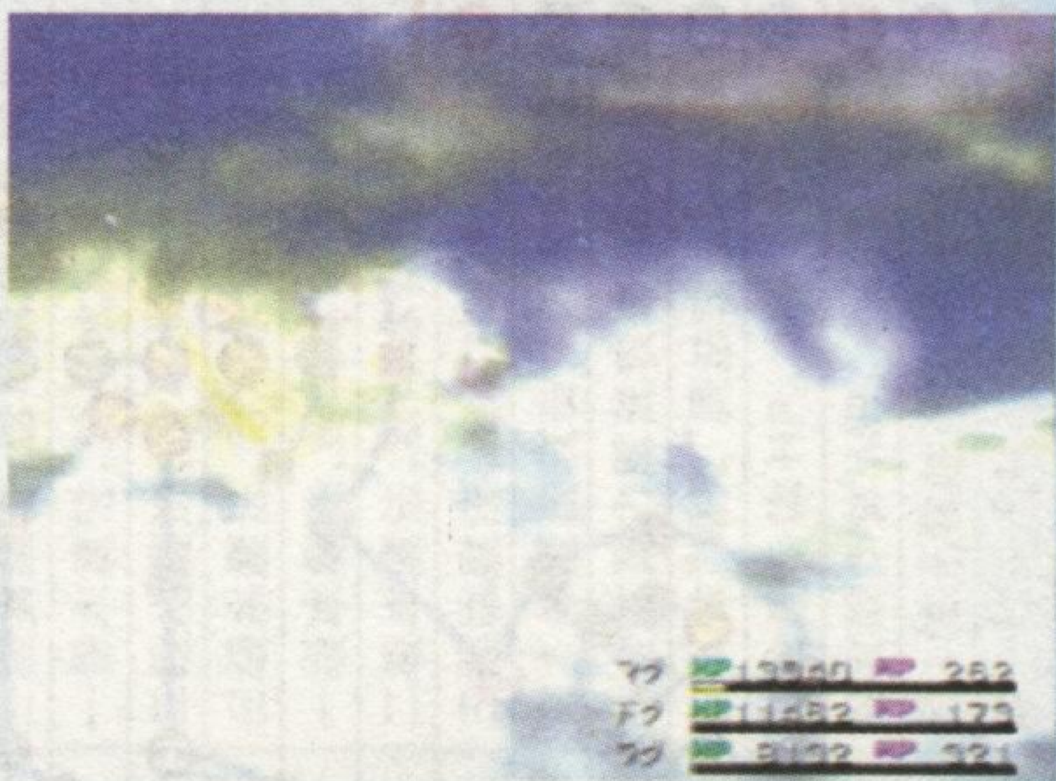
ロンギヌス(隆基努斯之枪)	
使用者	キマリ
取得地点	在雷平原一直追着仙人掌石碑的鬼魂即可得到，对应的印与圣印为木星的印与木曜的圣印。
木星的印	ガガゼト山，藏在石柱后的宝箱里。
木曜的圣印	マカラーニャの森北部在捉蝴蝶的迷你游戏中捉到七只蓝色蝴蝶。
附加的能力为	【初期】AP 无 【1 段】AP 无 / 2 倍 DRIVE 槽增长 【2 段】破坏力限界突破 / 3 倍 DRIVE 槽增长 / AP 2 倍 / 回避反击

ゴッドハンド(神之手)	
使用者	リュック
取得地点	在キノコ岩谷底的宝箱里（乘坐飞空艇选择“インプット”，坐标为 X: 44.045、Y: 57.127、Z: 0.223）。对应的印与圣印为金星的印与金曜的圣印。
金星的印	在ビーカネル砂漠西部的宝箱里。
金曜的圣印	ビーカネル砂漠仙人掌时间完成之后可以得到)。
附加的能力为	【初期】AP 无 【1 段】AP 无 / 2 倍 DRIVE 槽增长 【2 段】破坏力限界突破 / 3 倍 DRIVE 槽增长 / AP2 倍 / 金钱 2 倍

正　宗	
使用者	アーロン
取得地点	在ナギ平原谷底的右下方可以得到“古びた剑”，然后去キノコ岩街道(用飞空艇飞到ジョゼ街道，从这里前往)，登上一个升降梯会发现一座石像，调查后即可得到。对应的印与圣印为土星的印与土曜的圣印。
火星的印	ミヘン街道旧道南部的宝箱里。
火曜的圣印	怪兽训练所中种族制霸和地域制霸十种以上。
附加的能力为	【初期】AP 无 【1 段】AP 无 / 2 倍 DRIVE 槽增长 【2 段】破坏力限界突破 / 3 倍 DRIVE 槽增长 /さきがけ/ 反击

召唤兽入手方法一览

名称	入手地点	条件
ヴァルファーレ	初期	无
イフリート	キーリカ寺院	无
イクシオン	ジョゼ寺院	无
シヴァ	マカラーニャ寺院	无
バハムート	圣ベベル宫	无
ようじんぼう	盗まれた祈り子の洞窟	击倒后可花钱买到(23 万到 27 万不等)
アニマ	パージ＝エボン寺院	ビサイド寺院、キーリカ寺院、ジョゼ寺院、マカラーニャ寺院、ーベベル m、エボン＝ドームで六个寺院中使用破のスフィア得到全部的隐藏宝箱。
メーガス三姐妹	レミアム寺院	在怪兽训练所集齐ガガセト山的所有怪物，可以得到“つぼみのかんむり”，然后在レミアム寺院与召唤士进行召唤兽之间的对决，打倒バハムート后可以得到“花のかんむり”，就可以解开门上的封印了。







附 1：乘坐飞空艇可以去的隐藏地点

在飞空艇上选择サーチ

地点	隐藏坐标(X、Y、Z)
ビサイド虹の滝	29.209 74.073 0.000
サヌビアの砂丘	15.590 41.605 0.120
ミヘン海上遗迹	34.089 58.418 0.256
バージ＝エボン寺院	16.301 57.353 0.019
キノコ岩街道	44.045 57.127 0.223
オメガ遗迹	73.133 33.580 0.011

在飞空艇上选择イニプット

地名	PASSWORD
キノコ岩谷底	ごっどはんど
ビサイド遗迹 1	びくとりあす
ビサイド遗迹 2	むらさめ

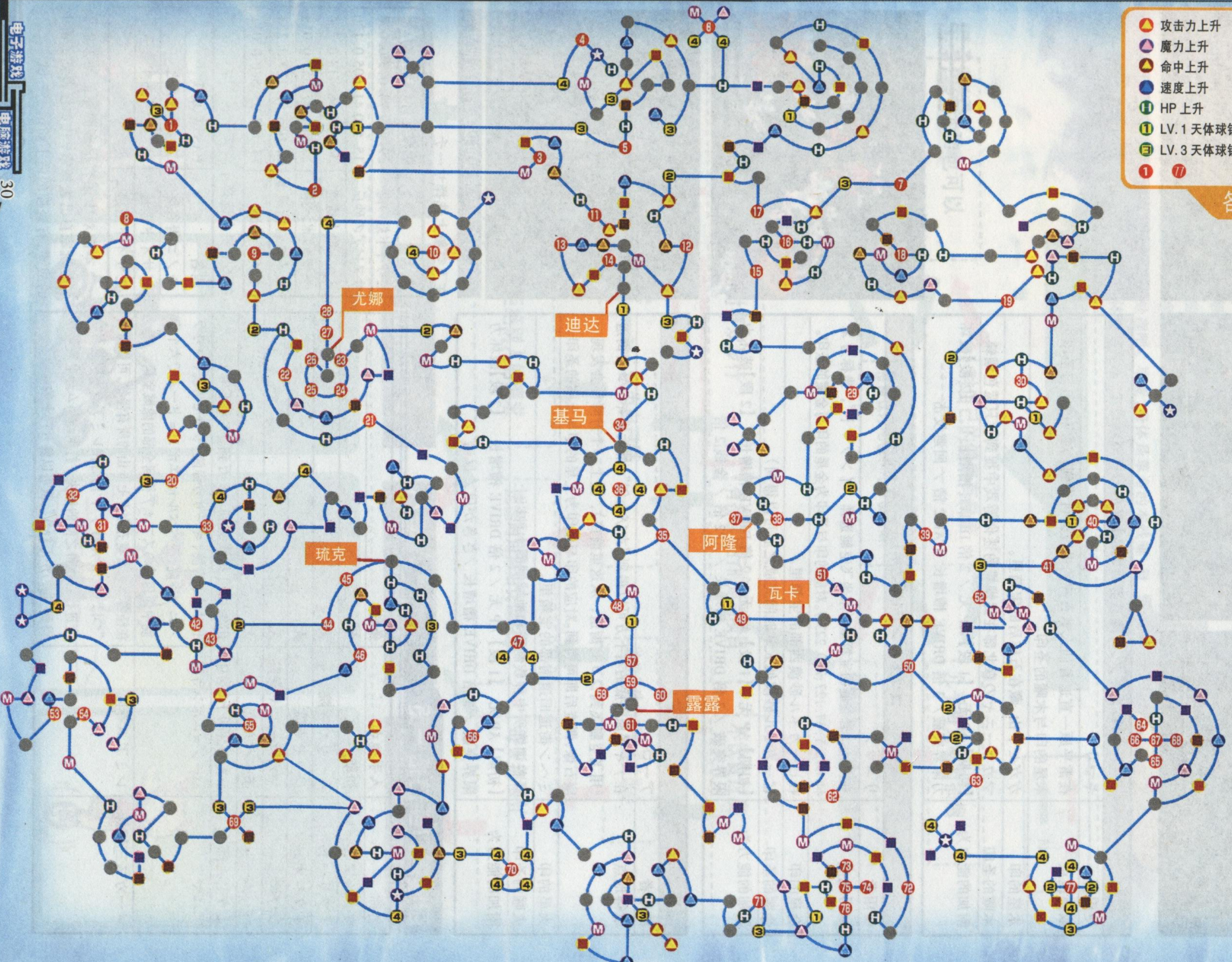
本游戏中还有很多隐藏的地方需要各位玩家自己去探索，比如怪兽训练所中的战斗，有兴趣的话不妨试上一试。

全人物 特技盘总览

FINAL FANTASY

各记号代表含义

- 攻击力上升
- 魔力上升
- 命中上升
- 速度上升
- HP上升
- LV.1天体球锁
- LV.3天体球锁
- 1–77
- 物理防御上升
- 魔法防御上升
- 回避上升
- 运上升
- MP上升
- LV.2天体球锁
- LV.4天体球锁



特技盘中全部 77 种特技详细解说

注：以上特技的解说以及消费 MP 均为本编辑部独立测试完成。

技	位置	消费	解说
ブラインアタック	49	5	敌 1 体物理伤害并一定几率陷入“黑暗”状态，效果持续三回合。
ブラインバスター	40	10	敌 1 体物理伤害并 100% 陷入“黑暗”状态，效果持续一回合。
サイレスアタック	50	5	敌 1 体物理伤害并一定几率陷入“沉默”状态，效果持续三回合。
サイレスバスター	30	10	敌 1 体物理伤害并 100% 陷入“沉默”状态，效果持续一回合。
スリプルアタック	39	5	敌 1 体物理伤害并一定几率陷入“睡眠”状态，效果持续三回合。
スリプルバスター	19	10	敌 1 体物理伤害并 100% 陷入“睡眠”状态，效果持续一回合。
ディレイアタック	3	8	短时间内破坏敌人行动顺序。
ディレイバスター	9	18	长时间内破坏敌人行动顺序。
ゾンビアタック	6	10	敌 1 体陷入“僵尸”状态。
ペナルティ 3	7	24	敌 1 体陷入“睡眠”、“沉默”、“黑暗”状态，效果持续三回合。
パワーブレイク	37	8	敌 1 体攻击力下降。
マジックブレイク	29	8	敌 1 体魔力下降。
アーマーブレイク	16	12	敌 1 体物理防御下降。
メンタルブレイク	17	12	敌 1 体魔法防御下降。
ぶんどる	59	10	攻击敌人同时并进行偷盗。
クイックトリック	20	12	攻击敌人同时并破坏敌人行动顺序。

特殊	位置	消费	解说
盗む	45		盗取敌人身上的道具。
使う	44		战斗中可以使用特殊道具进行攻击或者恢复。
とんずら	13		战斗中 100% 逃走。
祈る	21		我方全员 HP 少量恢复。
はげます	14		我方全员攻击力与物理防御上升。
ねらう	71		我方全员物理攻击命中率上升。
集中	61		我方全员魔力与魔法防御力上升。
见切り	72		我方全员回避率上升。
幸运	46		我方全员运气上升。
不幸	48		敌 1 体运气下降。
龙剑	34		吸收敌 1 体的 HP 与 MP。基马力可以学的敌人的特技。
かばう	38		替我方 1 名同伴承受物理攻击。
铁壁	5		防御力加倍，替我方 1 名同伴承受物理攻击。
钱投げ	55		消费金钱对敌人进行无差别攻击。
おどす	15	12	敌 1 体行动停止。
挑发	11	4	吸引敌人攻击自己。
たくす	4	8	将自己的“over drive”槽转给同伴。
ものまね	47	28	模仿同伴的行动，但是不能模仿召唤魔法与“over drive”。
连续魔法	77		连续使用 2 回黑魔法。
わいろ	71		花费金钱使敌人逃跑。

白魔法	位置	消费	解说
ケアル	28	4	指定单体 HP 少量回复。
ケアルラ	33	10	指定单体 HP 中量回复。
ケアルガ	53	20	指定单体 HP 大量回复。
エスナ	27	5	我方同伴异常状态回复。“僵尸”“毒气”“死の宣告”“战斗不能”除外。
ライブラ	35	1	调查敌 1 体情报。
バファイ	26	2	我方全员一次性炎属性攻击无效。
バサンダ	25	2	我方全员一次性雷属性攻击无效。
バウォタ	23	2	我方全员一次性水属性攻击无效。
バコルド	24	2	我方全员一次性冰属性攻击无效。
レイズ	22	18	我方 1 名同伴“战斗不能”回复并且少量回复 HP。
アレイズ	20	60	我方 1 名同伴“战斗不能”回复并且完全回复 HP。
リレイズ	10	97	一次性预防我方 1 名同伴陷入“战斗不能”状态。
ヘイスト	12	8	指定单体速度上升。
ヘイスガ	8	30	我方全员速度上升。
スロウ	2	12	指定单体速度下降。
スロウガ	1	20	敌全体速度下降。
シエル	31	10	指定单体魔法防御上升。
プロテス	32	12	指定单体物理防御上升。
リフレク	42	14	指定单体拥有魔法反弹效果。
デスペル	43	12	解除敌 1 体所有魔法效果。
リジエネ	54	40	指定单体 HP 徐徐回复。
ホーリー	69	85	敌 1 体圣属性魔法攻击。

黑魔法	消费	解说	
ファイア	57	4	一级火魔法，给与火属性小伤害。
ファイラ	76	8	二级火魔法，给与火属性中伤害。
ファイガ	66	16	三级火魔法，给与火属性大伤害。
サンダー	59	4	一级雷魔法，给与雷属性小伤害。
サンダラ	75	8	二级雷魔法，给与雷属性中伤害。
サンダガ	67	16	三级雷魔法，给与雷属性大伤害。
ウォータ	58	4	一级水魔法，给与水属性小伤害。
ウォタラ	74	8	二级水魔法，给与水属性中伤害。
ウォタガ	65	16	三级水魔法，给与水属性大伤害。
ブリザド	60	4	一级冰魔法，给与冰属性小伤害。
ブリザラ	73	8	二级冰魔法，给与冰属性中伤害。
ブリザガ	68	16	三级冰魔法，给与冰属性大伤害。
バイオ	62	10	敌 1 体魔法攻击并陷入中毒状态。
グラビデ	63	32	敌全体重力魔法攻击，使敌人的 HP 减少 1/4。
デス	64	20	敌 1 体“即死”魔法攻击。
ドレイン	41	12	吸收敌 1 体 HP。
アスピル	18	12	吸收敌 1 体 MP。
フレア	52	54	敌 1 体无属性强力魔法攻击。
アルテマ	36	90	敌全体无属性强力魔法攻击。

这里我们给大家带来的是关于 FFX 的重要情报。内容包括介绍 FFX 统计数据的"数据篇"和与游戏有关的"游戏篇"。首先让我们来看看这次 FFX 大作制作的惊人数据吧。

FFX 制作数据篇

●制作周期大约两年！

究竟 SQUARE 制作这样的一部大作需要多长时间呢？对此，SQUARE 的回答是两年。更准确的说法是：FFX 的制作项目于 1999 年夏天启动，实际的制作时间应该是一年半。这样的期间长短也许有人说长有人说短吧。但是，作为 FF 系列第一个 PS2 上的大作，在不影响作品质量的前提下能够用这样短的时间完成可以说是 SQUARE 实力的体现。

其实在 FFⅧ发售后半年 SQUARE 就开始让这个制作小组开始了 FFX 的制作，而在去年夏季发售的 FFⅨ是另外一个小组制作的，这样让 FF 系列的开发小组交互进行工作，可以缩短每作之间的开发周期。

●制作人员超过 300 人！？

制作这样的一部宏大的作品，制作人员肯定也需要大量的投入。SQUARE 发表的数字是超过 300 人。而这个数字还只是直接参与制作的人员，如果算上其他间接加入制作的人员，正确的人数还会更多增加。这样大量的人力投入才有出现在大家眼前的精彩无比的 FFX。虽然工作的内容都不尽相同，但是想必每个人都是抱着分享 FFX 游戏喜悦的心情来参与制作的吧。

●制作费用超过前作？

我们没有从 SQUARE 得到准确费用数字，但是得到的回答是超过了以前任何一部作品的制作费用。我们知道 FFⅨ的制作费用创造了系列的记录，高达 30 亿日元，那么 FFX 的制作费用会是多少呢？……无法想象。

●游戏中表示的多边形数目每秒桢数无法计算？

FFX 可以说是 FF 系列中图象效果最好的一部。由于这次是基于 PS2 机体的软件，图象的处理能力大幅度提高。究竟是用多少多边形来处理图象呢？具体的数字是多少呢？因为是很专业的问题，所以 SQUARE 方面只说是无法计算。不过只是这样的回答就让我们对画像的质量充满期待了吧。我们在这里列举了 FF 系列的前期作品画面和 FFX 的对比，很明显的差别吧？与其使用专门数字来比较，不如大家自己用眼睛看——一目了然。

●HISTORY OF FINAL FANTASY

这个部分显示的是历代 FF 系列作品的监督和制片担当。创造出 FF 的坂口博信从 FFI 到 FFV 担任主要制片，从 VI 开始渐渐成为监督制片。从 VI 开始北濑佳范和伊藤裕之参与进来。

游戏名称	主要制作人员
最终幻想Ⅰ	坂口博信 河津秋敏 石井浩一
最终幻想Ⅱ	坂口博信 河津秋敏 石井浩一
最终幻想Ⅲ	坂口博信 田中弘道 石井浩一
最终幻想Ⅳ	坂口博信 时田贵司 伊藤裕之
最终幻想Ⅴ	坂口博信 北濑佳范
最终幻想Ⅵ	坂口博信 北濑佳范 伊藤裕之
最终幻想Ⅶ	坂口博信 北濑佳范 中里尚义 野岛一成
最终幻想Ⅷ	坂口博信 北濑佳范 伊藤裕之 野岛一成
最终幻想Ⅸ	坂口博信 伊藤裕之 青木和彦

游戏篇

即使不了解本篇的内容也不会对游戏 FFX 造成影响，但是如果看完以下的文字一定能够对本作有更深刻的了解并且能够体会更多游戏的乐趣。

在这里会为大家介绍游戏存储数据的秘密和 FF 系列的平均通关时间等有趣数据。还有能够更充分体会 FFX 音乐效果的方法。如果您是 FF 系列的忠实 FANS 的话，这样的知识可不能不了解哦。

●MEMORY CARD 最大可保存 99 个数据！！

正如标题所说，这次的 FFX 在一个记忆卡中最多可以保存 99 个记录！这是 SQUARE 公司为了打消 FANS 对记忆卡容量不足心存顾忌的改进措施。尤其是 99 个的庞大数目可以使大家在 FF 系列中存盘最多的 FFX 的所有记录点都保留一个记录。也就是说只要一个记忆卡就可以保存 FFX 的所有存储数据了（不过，随着数据记录的增多，有时读取记录会出现延迟）。即使以前发售过的 PS2 软件中也没有能够与之相比的作品。从这一点上我们也可以看出 SQUARE 的高超技术吧。

●魄力逼人的 5.1ch 音响！？

FFX 与杜比数码 5.1ch 对应（数码音响规格。通过 6 个独立音箱发出的不同种类声音产生音响的环绕和立体感）。5.1ch 的音箱接到 PS2 上以后可以在游戏中体会更强的临场感音乐效果。另外据说还有与 FF 相关的 5.1ch 音箱制作出售，你难道不想要一台吗？

●从接通电源到开始画面显示间的用时为 3 分 14 秒！

上面的数字是观看全部 DEMO 以后到开始画面的时间。如果用 START 键按过 DEMO 的话，显示的时间只有短短的 34 秒！

●说明书的页数为 19 页！！

本作 FFX 的说明书只有 19 页。大家看到这个数字的时候肯定会反应：怎么只有这么少啊。其实这是因为 FFX 的基本操作和系统最大限度地贴近玩家，而说明书的内容也就被限制在最小的缘故。对于玩家来说，翻看说明书毕竟是件很麻烦的事情。

●平均通关时间为 40～50 小时！！

通关的时间根据每个玩家的游戏风格而有不同。这里给大家提供 SQUARE 发表的平均游戏通关时间。这就是 40～50 小时。当然追求快速通关和喜欢精益求精的玩家间的通关时间区别很大，这里只是提供给大家一个游戏的时间标准。

●HISTORY OF FINAL FANTASY

这里记录了历代 FF 作品的平均通关时间数据。参考这个数据也可以帮助我们了解系列各个作品的区别。同时也给现在想玩系列旧作的玩家以参考。这里同时还记录了一位游戏高手通关的时间和他感动的次数。据说他在玩 FFX 的时候哭了 8 次。（笑）

游戏名称	平均时间	太田哭泣的次数
最终幻想Ⅰ	约 20 小时	0 回
最终幻想Ⅱ	约 20 小时	0 回
最终幻想Ⅲ	约 20 小时	0 回
最终幻想Ⅳ	约 20 小时	0 回
最终幻想Ⅴ	约 20 小时	0 回
最终幻想Ⅵ	约 20～30 小时	0 回
最终幻想Ⅶ	约 30 小时	1 回
最终幻想Ⅷ	约 50～60 小时	2 回
最终幻想Ⅸ	约 20～30 小时	1 回

地贼星 鼓上蚤 时迁

The
xis star
he Stars of Earth
en-Shaking
Thunder

地轴星 轰天雷 凌振

超值珍藏优惠目录



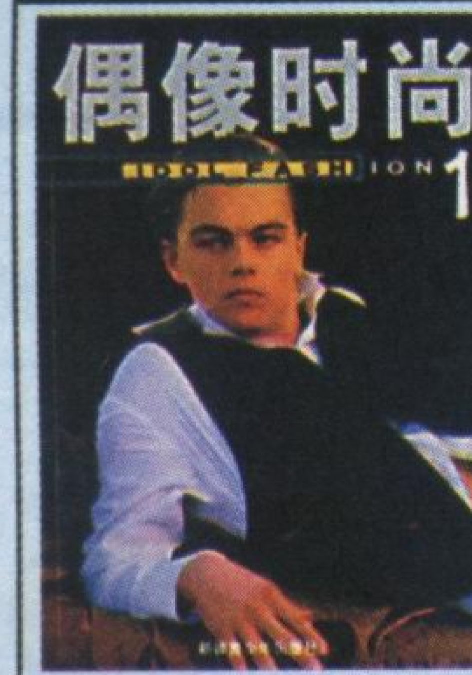
~~原价 15.00~~
优惠价 9.80
经典珍藏内容
以图片形式制作的《最终幻想9》完全攻略及精美CG欣赏。



~~原价 7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
SQUARE制作的"时空之轮"系列第二作"穿越时空"的完全故事攻略等。



~~原价 7.90~~
优惠价 5.00
经典珍藏内容
收录有历代《最终幻想》回顾、《RPG的世界》等精彩大型GAME专题。



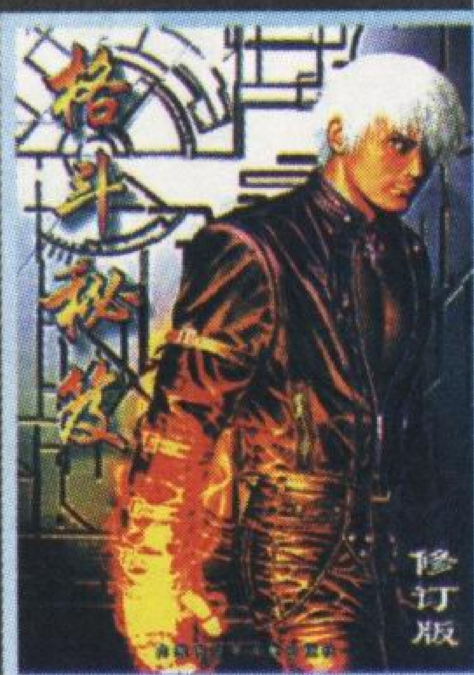
~~原价 9.80~~
优惠价 6.00
经典珍藏内容
欧美日韩流行影星、歌星完美介绍,大量专题引人入胜,趣味十足。



~~原价 9.80~~
优惠价 8.00
经典珍藏内容
带你全面认识港台偶像名星、教你自编个性化手机铃音、使你真正了解偶像与时尚的真谛。



~~原价 7.90~~
优惠价 7.00
经典珍藏内容
20世纪游戏业界的发展历程及软、硬件全面回顾。



~~原价 22.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
经典格斗游戏出招方法及对战分析。



~~原价 25.00~~
优惠价 18.00
经典珍藏内容
"侍魂"系列游戏中著名剑客的精美插画。

特惠书刊目录

秘技宝典·续
原价 22.00 元　优惠价 15.00 元
因存量有限,邮购限量 400 本

电脑游戏最新指南与攻略 2
原价 22.00 元　优惠价 15.00 元
因存量有限,邮购限量 300 本

电子游戏与电脑游戏典藏本 97
原价 22.00 元　优惠价 15.00 元
因存量有限,邮购限量 500 本

电子游戏与电脑游戏 98 合订本上
原价 25.00 元　优惠价 15.00 元
因存量有限,邮购限量 200 本

电子游戏与电脑游戏 99 合订本上
原价 22.00 元　优惠价 15.00 元
因存量有限,邮购限量 280 本

电子游戏广场 99 合订上
原价 25.00 元　优惠价 15.00 元
因存量有限,邮购限量 230 本

邮购时请写清地址
邮费每本两元,五本以上免邮费

GAME 特惠天地 PREFERENTIAL

特别声明

近期因为邮购部搬家,所以导致部分读者邮购的书刊没有及时得以处理,为此我们表示深深的歉意。目前我们邮购部的工作已经恢复正常,如有需要查询的读者,请继续使用 010-62924382 这个咨询电话和清河邮局 062 信箱,如将来有所变动,我们会及时通知大家。

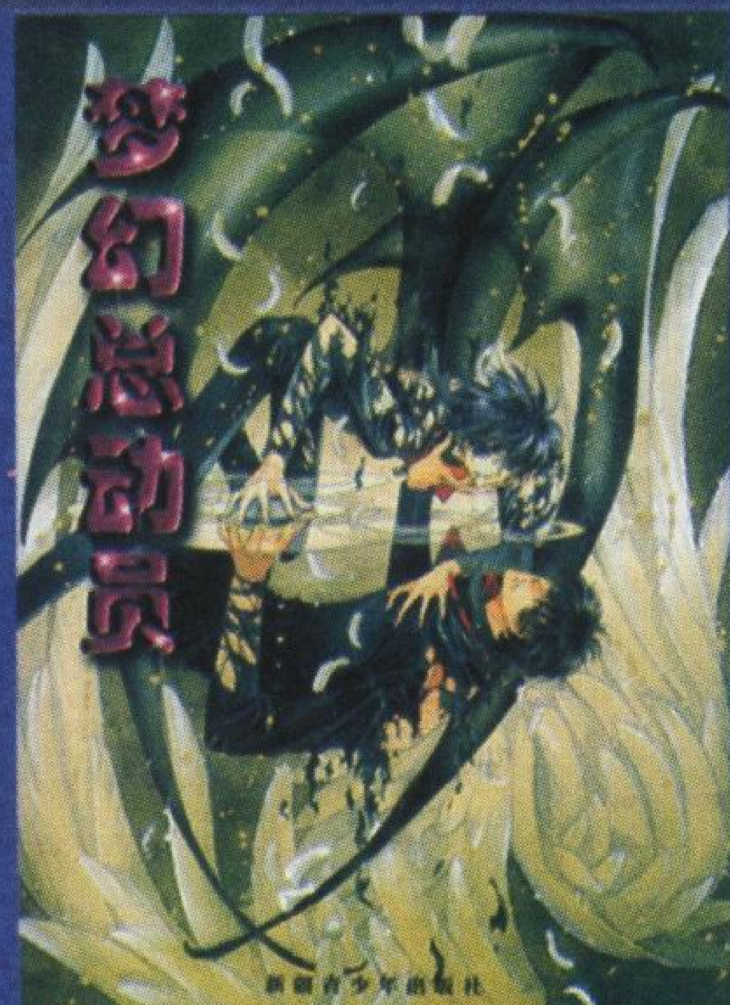
《电子游戏广场》部分书刊目录

电子游戏广场 7	电子游戏广场 21
电子游戏广场 12	电子游戏广场 22
电子游戏广场 13	电子游戏广场 23
电子游戏广场 15	电子游戏广场 24
电子游戏广场 16	电子游戏广场 25
电子游戏广场 18	电子游戏广场 26
电子游戏广场 20	电子游戏广场 27

以上《电子游戏广场》系列丛书尚有少量存货,每本定价 10 元,邮费每本 2 元,6 本以上免邮费。

梦幻完全收藏大补贴

《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》、《梦幻总动员续 2》是目前我社所推出的国际动漫资讯权威刊物"梦幻总动员"的前身与基础。为了满足广大读者的收藏需要,编辑部现紧急加印各 5000 册,希望过去未能将"梦幻"集齐的朋友能够抓紧时间、尽速邮购。以上三本彩页 160/192 页,黑白页 48/64 页。定价各 20 元整,邮费全免。







TV GAME AND PC GAME

TV GAME AND PC GMAE

读者调查表 9/2001

Game fans

《电子游戏与电脑游戏》

我的名字	联系地址/邮编	自画像
性别	联系电话/OICQ号码(自愿)	
出生年月日(准确)	E-MAIL 地址	
玩龄	个性留言	是否愿意加入会员

本月至爱游戏人气榜投票：

最佳PS游戏 最佳GBA游戏

最佳PS2游戏 最佳DC游戏

[游民画屋] 最佳投票：

号 作品

号 作品

本期《电子游戏与电脑游戏》您：

最喜欢的栏目________

最不喜欢的栏目________

最喜欢的文章________

最不喜欢的文章________

要知道，您的意见很重要噢！请认真填写后寄回

自本期起，填写读者调查表的朋友将有机会获得编辑部赠送的大奖（每期10位），我们期待着各位的支持，并祝大家好运。

■您是从什么时候开始固定购买本刊的？作为本刊的读者，您是属于以下哪种类型？

A. 从开始就每一本都购买

B. 只是选择性的购买

C. 看见就买，有没有遗漏无所谓

■您认为经历了5年的“电子游戏与电脑游戏”哪一个时段做的最好？

A. 1996—97年底 B. 1998—99年底

C. 2000—01年底 D. 2001年—现在

E. 一直都好 F. 一直都不好

■您购买本刊的最主要目的是什么？

A. 有感兴趣的近期游戏攻略

B. 关注新游戏的动态

C. 业界新闻是最吸引人的部分

D. 通过杂志体会其他玩家的感受

E. 我只对特殊主机(手掌机、街机)感兴趣

■您认为我们与您心目中理想化的电子游戏杂志差距在那里？

■您对目前的业界新闻、新游戏介绍、超攻略道场是不是满意？

■手掌机的部分是独立出来还是溶入到各个相对应的栏目中？

A. 独立 B. 与各栏目合并

■名作大家谈达到为玩家提供交流的目的吗？

■纵横四海现在的程度是最佳的吗？

A. 是 B. 不是

您认为这一栏目怎样才能让您满意

■王者之书能满足玩家的要求吗？您认为需要做怎样的改良？

■您认为本刊是否需要增加新的栏目，请具体说明！

■您对于我们推出的“电子游戏广场”系列丛书满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

■您对于我们推出的“电子游戏一点通”系列光盘满意吗？

A. 满意 B. 不满意 C. 一般 D. 没听说过

您认为在光盘的内容上还需要做怎样调整

■您认为“电子游戏一点通”系列光盘赠刊的内容是不是到位？

A. 是 B. 不是 C. 没有考虑到

D. 没听说过

■您是否拥有个人电脑？

A. 是

B. 不是

C. 没有但可以通过其它途径使用

■您是否也钟情于PC游戏？

A. 是

B. 不是

C. 一般

（难道您不想对某个编辑说些什么吗？勇敢一点！）

：我想对你说……

如果您有幸成为幸运读者之一，请选择一款您最渴望得到的礼物！

A□ B□ C□



A款 由全体编辑签名的“电电”、“梦总”半年期刊各一套。



B款 Dreamcast、Playstation记忆卡各一款。



C款 原装立体声耳机一套，个性化款式，新颖别致。

编辑部通讯地址：北京市清河邮局062信箱 邮编 100085
《电子游戏与电脑游戏》读者调查表 收

地正星 铁面孔目 裴宣

天寿星 混江龙 李俊

NEWS 业界新闻 Time

这个月算是比较平静的了，因为《最终幻想10》的发售使得人们没什么时间去顾及别的事情，ps2在此东风的吹拂下又卖出去不少，sony和square也在不慌不忙的微笑着点着刚到手的钞票。《最终幻想》也似乎成了每年的定式，当到了2008年北京奥运会的时候是否会发售《最终幻想17》恐怕是每个玩游戏的人都想知道的事情吧！当人们正在为《最终幻想10》疯狂的时候，任天堂却正在为她自己的space world做最后的准备，这是GAME CUBE发售前最后一次的展示了，展会上会提供多款GBA和NGC的高质量游戏让玩家们试玩，从任天堂这次展会的准备情况来看GBA是绝对的主角，其软件阵容大有超过PS2之势（夸张了点），而NGC到现在还没看出会有什么大的作为，但愿到时任天堂能够给我买NGC的决心！呵呵！

EVENT KONAMI资金入注HUDSON

日本游戏界在平静了很长一段时间后，日前终于爆发了一件大事，深受玩家喜爱的著名游戏厂商KONAMI日前正式宣布该公司已成功取得了另一家游戏大厂HUDSON公司45%的股份，资金正式入注该公司。本次资金入注，总共花费了KONAMI大约50亿日元，目前，该公司已取得了HUDSON公司560万的股份。

KONAMI表示：尽管该公司资金入注HUDSON，不过他们绝对尊重该公司现有的体制，同时也不要求HUDSON改名或进行高层人员调整，因此HUDSON现任社长工藤有希望继续留任。

KONAMI还表示：在资金入注了HUDSON之后，该公司最重要的目标就是要改善HUDSON的开发能力和体制，为了达到这个目标，KONAMI将在该公司札幌地区的分公司合并到HUDSON内，另一方面，未来HUDSON开发的所有游戏都将交给KONAMI的销售系统发行，同时两家公司之间将共用各自在开发工作以及商标上所拥有的特许权。

本次KONAMI资金入注HUDSON后，该公司可以说达到了一个新的高度，不过对于永不满足的KONAMI来说，这并不值得满足，该公司的社长上月影正表示并不排除KONAMI将来还会收购其他游戏开发商的可能，看来日本游戏界领头羊的位置KONAMI是要定了！

SOFT WARE 《尤特那英雄战记》引起是非

说起由ENTERBRAIN及TIRNANOG合作开发，并在前些时发售的号称PS最后的大作《尤特那英雄战记》，想必不少玩家都已经玩到了吧！该游戏的出现，让不少《纹章》迷们大呼过瘾。不过早在该游戏发售前就有人预言，该游戏出现后任天堂肯定会发难的，因为该游戏在各个方面都和任天堂的《FIRE EMBLEM》系列异常相似。果不其然，日前任天堂正式向东京地方法院起诉，控告ENTERBRAIN及TIRNANOG，要求立刻停止《尤特那英雄战记》发售，并要求赔偿任天堂损失。

任天堂发出的新闻稿件里表示："由TIRNANOG制作ENTERBRAIN发售的《尤特那英雄战记》在发售一个半月以前，仍然用的是和《FIRE EMBLEM》系列极其类似的《EMBLEM SAGA》来进行广告宣传等工作，并且除了名字以外游戏的内容也和《FIRE EMBLEM》系列其实类似，让顾客产生和《FIRE EMBLEM》系列混淆的概念！"



在申述状里，任天堂要求ENTERBRAIN及TIRNANOG立刻停止生产《尤特那英雄战记》，不准再出货并且销售，并且赔偿任天堂公司258300000日元！

面对任天堂的起诉，ENTERBRAIN及TIRN-ANOG目前还没有做出回应，不知道是故做镇静，还是因为别的，总之惹恼了任天堂可不是好玩的！

EVENT ENIX今后的业务发展动向

7月26日东京（Bloomberg）：ENIX的社长本多圭司出席了在Bloomberg的发布会，并且发表了"第1季度结束后业绩非常理想。2001年度上半年的业绩可以达到预想的水准。下半年期待能够发售30万以上的游戏有5到6款，开发也非常顺利。"并表示了今期业绩一直下去就有可能达成的看法。同时，今年内开始在日本、台湾、韩国发展在线游戏，同时今期计划发售对应PC开发的游戏2到3款。

今期，主要投入开发对应SCE的PS2的游戏。除此之外，还有第一次开发对应任天堂的GBA游戏的计划，时间预定在圣诞节。为了配合在圣诞节的商战，准备将在国内（指日本）售出大概406万套的《DQ7》于11月左右在美国发售美版。

关于对应任天堂即将发售的NGC和微软即将发售的X-BOX开发游戏，本多社长说："需要根据发售后的贩卖状况和今后的今后的形势等等，来判断游戏时候投入开发游戏。现在仍然在商讨中。今期中不会开发这两个机种的游戏。"

另一方面，今后的市场扩大的话会考虑令期待的在线游戏本格化，已经在台湾和韩国的厂商开展合作。在线游戏在日本、台湾、韩国开展的同时在中国也会开始进行调查，如果在台湾顺利的话就会尽早在中国市场开展在线游戏。

在日本国内准备与SQUARE、NAMCO设立在线游戏运营公司。针对设立运营公司就绪，本多先生说道："现在是制作事业计划的时候了。这些至少在上期中是无法形成的，设立时期当然也是次要的。"在这之上，还说到："3社都具有很强的实力，3社制作游戏，以前所没有的在线游戏市场会很快地确立起来吧。那是非常令人期待的，要向那个方向努力。"对于将DQ系列变为在线游戏，在将来一定会做到的。但是何时、在什么平台上都还没决定。

EVENT 《FF10》热卖 SQUARE 加紧生产

由日本著名游戏厂商 SQUARE 制作的 PS2 超人气 RPG 大作《最终幻想 10(Final Fantasy X)》想必有不少玩家已经玩到了吧！尽管对于这款游戏玩家的评价褒贬不一，但就我个人认为该游戏还是蛮不错的！而该游戏的销售量也确实让人感叹，这也从另一方面说明了该游戏的受欢迎程度。

《最终幻想 10》在 7 月 19 日上市时出货 214 万套，当天就卖出了 70%，这和以前《最终幻想 7》、《最终幻想 8》大致相同，而到了 22 日，该游戏已经卖出了 90% 左右，这可是那两款游戏不能相比的了，《最终幻想 7》和《最终幻想 8》都是用了 7 天的时间才达到这个记录的，所以说该游戏的销售额创下了《最终幻想》系列有史以来最好的成绩，可见玩家们对它的喜爱程度。



尽管如此热卖，但估计本次 SQUARE 还是无法通过《最终幻想 10》来赢利，因为该游戏的制作经费实在是太大了，这一点从游戏后面的制作表里就能看出来，上千人投入到了游戏的制作中，真是够下本的！

EVENT 《VR 战士 4》提前出击

随着暑假的来临，各大游戏厂商纷纷推出了自己的拿手游戏，力求受到玩家们的青睐，而目前日本著名游戏厂商宣布该公司的超人气 3D 格斗游戏《VR 战士 4(VIRTURL FIGHTER 4)》街机版将提前推出，本来该游戏原定会在 8 月 6 日推出，如今定为 8 月 1 日推出(也就是说到截稿时该游戏已经可以在日本的各大游戏厅中玩到)。

众所周知，本次《VR 战士 4》才用的是 SEGA 最新的街机基板 NAOMI2，游戏中新加了两名新角色分别是少林武僧 LEI－FEI 和另一位女战士 VANESSA LEWIS，另外游戏的背景、光源处理以及操作方面也都进行了很大的改变，总之这可以说是一个全新的《VR 战士》游戏。

另外，街机版《VR 战士 4》除了可以单机游戏外，还将对应“VF. NET”，玩家只要购买了“VF4 CHARACTER ACCESS CARD”专用卡就可以自由的设定连线名称、战绩以及各种资料，甚至改变角色的颜色。你还可以看到自己的对战评价、排名以及游戏的最新消息，实在是非常的方便。



不过，该游戏如今只是在日本地区推出，不知道我国什么时候才能玩到。

EVENT PS2《异度传说》限定版内容

前两天的新闻里曾向大家介绍过日本著名游戏厂商 NAMCO 以及 MONOLITH 公司在日本惠比寿一家酒店中举行了 PS2 超人气 RPG 游戏《异度装甲(Xenosaga)》的制作发表会，而在会上有消息传来这款游戏将会在今年冬季发售，并且在发售的时候还会推出特别的限定版。众所周知，所谓限定版就一定会加些非常精美的礼品，因此玩家对这款《Xenosaga》限定版还是非常在意的，如今关于该限定版的内容的消息终于传了出来！

根据日本方面的消息，PS2 版《Xenosaga》的限定版将会附带一个比例为 10 比 1 的“FIGUARE”模型，据说连游戏的人物设定者田中久仁看到了后也是赞不绝口呢！可见该模型的精美以及细腻程度已经达到了相当的水平！出色的游戏再加上精美的附带品，看来这款《Xenosaga》限定版一定会非常受玩家的欢迎，你还等什么呢？



EVENT TECMO 的最新恐怖游戏

在利用《死或生》系列赚足了钱后，日本著名游戏厂商 TECMO 日前终于有新的行动了，该公司准备在 PS2 上开发一款恐怖冒险游戏，目前暂命名为《Project 0》，据说这款绝对让玩家体会到前所未有的恐怖感！

游戏的故事发生在一个公寓里，玩家将控制一名女性，通过摄影机的捕捉，将幽灵在公寓中做怪的情况一一揭露，与此同时这部摄影机里还隐藏着解决这些危机的关键！

从目前游戏开发商公布的画面来看，这游戏多少和《午夜凶铃》有些类似，的确游戏吓人呢！





EVENT KONAMI 开发《恶魔城》新作

由日本著名游戏厂商 KONAMI 制作的 GBA 人气动作 RPG 游戏《恶魔城——月轮(Castlevania: Circle of the Moon)》尽管在日本地区并不是卖得十分出色，但在欧美地区却似乎异常的受欢迎，看来 KONAMI 的游戏老美们更加喜欢呢！

日前，KONAMI 在东京正式宣布《恶魔城——月轮》在北美以及欧洲创下了 50 万套的销售成绩，这还是比较令人满意的，而也正是看到了这种情况该公司将准备开发《恶魔城》系列的最新作，至于最新作对在哪个主机上推出目前还没有确定，但估计应该还是在 GBA 上。

不过，由于《月轮》在亚洲地区卖得并不是很理想，不知道 KONAMI 会不会做得更符合欧美玩家口味，毕竟赚钱是一个厂商的最大目的！

EVENT 《半熟英雄》将再度出击

说个老游戏不知道玩家还记不记得，就是大约 10 年以前由日本著名游戏厂商 SQUARE 制作的《半熟英雄》，因为当时我国还处于“魂斗罗”时代，并没有特别多的玩家注意这款游戏，但是有些玩过的玩家还是对其留有深刻的印象，该游戏最大的特点就是可以像 SQUARE 著名 RPG 大作《最终幻想》一样可以召唤各式各样的“Egg Monster”，而这些“Egg Monster”在攻击方式上也是各有特色，此外在战斗的前后那些非常搞笑的对白也令许多玩家欲罢不能。而如今事隔 10 年后，该游戏竟然再度复活，这下喜欢这款游戏的玩家该雀跃了！

日前，SQAURE监制时田贵司在公司的官方网站“PlayOnline.com”上公开招募玩家为“Egg Monster”取名字、设计形象以及攻击方式，而如果玩家的建议一旦被采纳将会获得非常精美的礼物！

EVENT《鬼哭》正式接受预约

众所周知，由日本著名游戏厂商CAPCOM制作的PS2超人气动作游戏《鬼哭(Devil May Cry)》将在今年的8月23日的正式发售，而该游戏被喻为是续《鬼武者》之后PS2上最出色的动作游戏，所以自然深受玩家的期待，尽管如今离发售日还有一个月的时间，但是日本方面已经开展了该游戏的预约活动。

日前，网络商店Playstation.com表示该网站开始接受《鬼哭》的预约，凡是预约了该游戏的玩家都可以得到一个印有该游戏插图的鼠标垫和限定Special 8cm Single碟一张，算是相当不错了，而由于这些赠品的数量有限，所以玩家们要加紧行动啦！



EVENT 秋季东京电玩展最新消息

再有两个多月的时间，一年一度的秋季东京电玩展就要开幕了，由于今年3大主机都将发售，所以本次展会将特别引人注目，而日前日本方面传来了关于本次展会的一些最新消息。

据说目前报名参加本次秋季东京电玩展的厂商达到了47家，而展位则达到了1222个，这在近两年中是很少见的，众所周知由于近两年日本游戏界不景气，因此从去年开始东京电玩展的规模已经大大减小了，而本次规模重新变大，实在是令人兴奋。

不过在本次公布的参展名单中，游戏界的两大巨头S.C.E和任天堂都没有出现，不知道是怎么回事。不过前两次都没有参加的SEGA本次已确定将重返展会！

本次秋季东京电玩展将在10月12日开始，14日结束，地点仍然是东京幕张展览馆，到时本站会做出追踪报导，敬请关注！

EVENT 任天堂积极准备SPACE WORLD

在昨天的新闻里曾向大家介绍过，在日前公布的日本秋季东京电玩展参展名单中，日本老牌游戏厂商任天堂不在其中，原因是因为该公司在努力的准备“NINTENDO SPACE WORLD 2001”，日前关于该展会的多消息传来了。

今年SPACE WORLD的展出地点和去年相同依然是东京幕张展览馆，只不过本次展会主题已经从去年的GBA和GAMECUEB变成了今年的GAMECUBE，看来现在任天堂已经把重心完全放在了GAMECUBE上。

据说，今年的SPACE WORLD除了任天堂本身研制的游戏外，最受瞩目的就是以前并没有过多介绍的其他游戏厂商制作的游戏以及GAMEUCBE的预计销售量和相关信息，喜欢任天堂的玩家一定要密切关注本次展会呀！而届时本刊会做出追踪报导！

EVENT 美任天堂副总裁明年退休

中国有那么一句老话叫做“长江后浪推前浪，江湖上一辈新人换旧人”，这话真是一点不假，即便你再出色，到了最后也会有退下的那一天，这也许就是自然规律吧！任何人都是不能违背的。而日前任天堂北美分公司执行副总裁Peter Main就表示他将在明年年初的时候正式退下火线。

Peter Main在任天堂北美分公司主要负责销售已经经营项目，而从1987年进入任天堂后就一直负责和零售商沟通的工作，为任天堂在北美推广做出了很大的努力，可以说是任天堂的有功之臣，而由于年龄的问题，本次他终于决定在明年2月1日正式退休，而他的离开对于任天堂来说自然是一非常大的损失，但这毕竟也是没办法的事！

而Peter Main退休以后，他的职位将由任天堂加拿大分公司总裁Peter McDougall接受负责！

EVENT 松下版GC预计11月推出

在今年5月E3展上，日本著名厂商任天堂可以说是出尽了风头，该公司的次世代主机GAMECUBE受到了广大玩家们的青睐，许多玩家纷纷表示要支持这台主机，而与此同时任天堂的合作伙伴松下公司也表示该公司将推出松下特别版的GAMECUBE主机，这台主机除了可以玩GAMECUBE游戏外，还具有播放DVD影片的功能，而这一点也是最吸引玩家的地方，想当年有多少玩家就是因为PS2可以播放DVD影片才购买了PS2的呀！

目前松下公司表示松下版的GAMECUBE将在今年的11月上旬正式推出，而价格大约在40000左右，而这比将在9月14日发售的普通版GAMECUBE的25000日元要贵上许多，看来多了一项功能就是不一样呀！而随着松下版GAMECUBE的发售势必会给SONY公司带来很大的压力，究竟谁能更胜一筹呢？还是让我们拭目以待吧！

EVENT GBA《PuyoPuyo》发售日确定

众所周知，日本著名游戏厂商SEGA在今年3月宣布转型后，便准备将该公司的一系列名作移植到各个主机上，而该公司长期以来一直深受玩家喜爱的著名方块游戏《Puyo Puyo》自然也是其中之一，老早就有消息传来说SEGA要把《Puyo Puyo》移植给任天堂的32位掌机GBA，日前该游戏的发售日和价格终于确定了下来！

这款GBA版的《Puyo Puyo Advance》目前暂定为今年10月16日发售，价格为4800日元。而该游戏最大的特点就是可以支持4人连线对战，而且只要有一个玩家拥有游戏就可以了，非常的超值呦！喜欢智力游戏的玩家千万不要错过！

EVENT GBA《机战A》发售日确定

自从任天堂的32位掌机GBA发售以来，该主机上的大作就一直不断，而前些时间日本著名游戏厂商BANDAI宣布要将该公司的人气SLG《超级机器大战》搬到GBA上，并且命名为《超级机器人大战A》，该消息的发布令不少机战迷们兴奋不已。而目前关于该游戏发售日的消息终于传来了！日前有消息表明：GBA版《超级机器人大战A》的发售日为今年9月21日，价格为5800日元。从以前BANDAI公布的资料来看，由于借助了GBA的强大硬件实力，使得该游戏的画面华丽无比，绝不输给任何次世代主机，实在是让人期望！



EVENT GBA《古惑狼》公布

说起由日本著名游戏厂商S.C.E制作的PS著名动作游戏《古惑狼》系列想必各位玩家一定不会感到陌生吧!该系列可以算得上是PS动作游戏中的佼佼者，虽然如今PS已经走到了尽头，但该系列，却并没有完结，前些时有消息传来说该系列将要登陆PS2,而目前又有消息指出《古惑狼》还将要出现在任天堂的32位掌机GBA上!

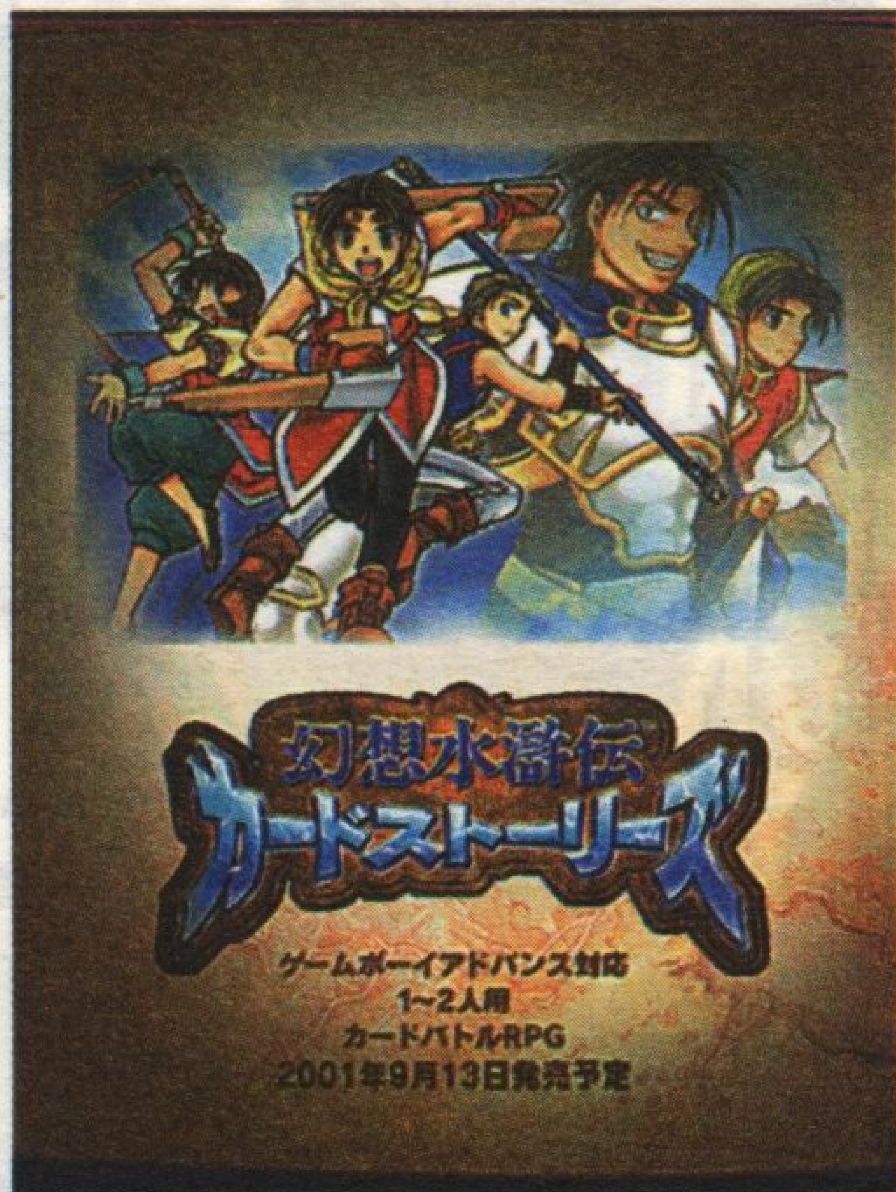
目前，环球影视旗下的环球互动娱乐公布了GBA版《古惑狼》的开发计划，该游戏将由Vicarious Visions负责制作，游戏中将分有6个区域共20关，而前几作中出现过的著名场景也将在游戏中出现。除此以外该游戏可供选择的模式也是非常之多的，如剧情模式、限时模式等，另外一些有趣的小游戏也是吸引玩家的地方之一。

目前该游戏暂定有2002年春季推出，价格未定，喜欢动作游戏的玩家不用错过呀!

EVENT GBA《幻想水浒传》9月发售

在以前的新闻中曾向大家介绍过日本著名游戏厂商KONAMI准备在任天堂的32位掌机GBA上推出该公司的人气游戏《幻想水浒传》，不过本次该游戏不是以RPG，而是以卡片游戏的形式出现，而如今这款游戏的发售日已经确定了，喜欢这类游戏的玩家要注意了!

这款名为《幻想水浒传 Card Stories》的游戏将在今年的9月13日发售，价格为5800日元。该游戏除了请来著名插画家绪方刚志、田口顺子等来设计卡片图案外，还采用了非同一般的新系统，玩家需要在游戏中建设自己的城堡来增加伙伴的能力，另外，许多独具特色的策略的是游戏的一大卖点。



总之，这款《幻想水浒传 Card Stories》绝对和其他的卡片游戏不大相同，玩家们一定要试一试呦!

EVENT Activision开发10款GC游戏

由日本著名游戏厂商任天堂自行举办的“Space World 2001”再有不到1个月的时间就要开展了，众所周知，在本次展会将以任天堂的次世代主机GAMECUBE为主，因此游戏自然是毕不可少。目前，著名游戏厂商Activision宣布:该公司为了本次展会正在赶制10款GAMECUBE游戏，而第一款将在明年年初时推出，看来Activision还是比较支持GAMECUBE的。

这些GAMECUBE游戏包括《Tony Hawk’s Pro Skater 3》、《Spider Man The Movie》、《Stuart Little》等，而Activision的总裁Ron Doornink还表示:除了这10款GAMECUBE游戏外，该公司还在制作14款X-BOX游戏。

之所以开发这么多游戏，和Activision今年经营不佳是分不开的，该公司预计明年将推出65款游戏，并预计用这些游戏达到赢利的目的。

EVENT 全球DC存货还剩70万台

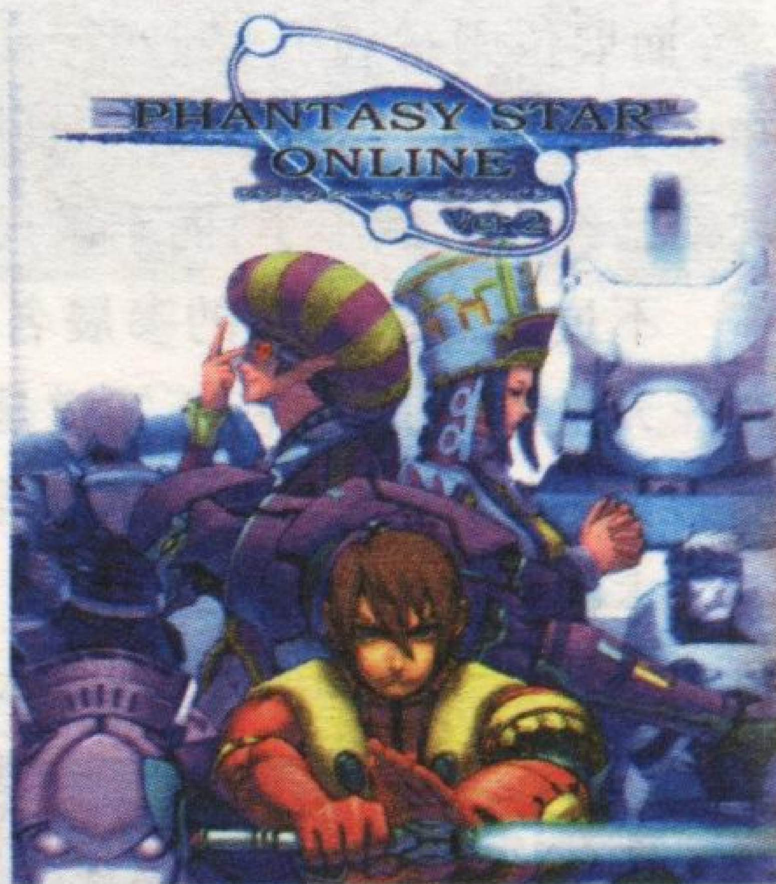
今年3月，日本著名游戏厂商SEGA正式宣布该公司将停止DC主机的生产，随后该公司又表示目前全世界大约还有200万台，而该公司为了尽快的把这些主机销售出去，在世界各地都采取了降价的活动。如今事隔4个月，DC的销售情况到底怎么样呢?目前SEGA公司正式表示:由于受到了广大零售商和玩家的支持，目前DC主机在全球只剩下了70万台的存货，换句话说在这4个月的时间里，全球共卖出了130

多万台DC主机，要说销售量还是不错的，不过话又说回来，这么便宜的价格没人买才怪呢!

另外，虽然DC主机已经停产了，但该主机上还是有一些好游戏的，如《SNK VS CAPCOM2》、《超级机器人大战ALPHA》、《樱花大战4》等等，再加上价格极便宜，所以销量自然不错，而那些对该主机有兴趣的玩家如果要买的话也要尽快，到时候买不到了可就麻烦啦!

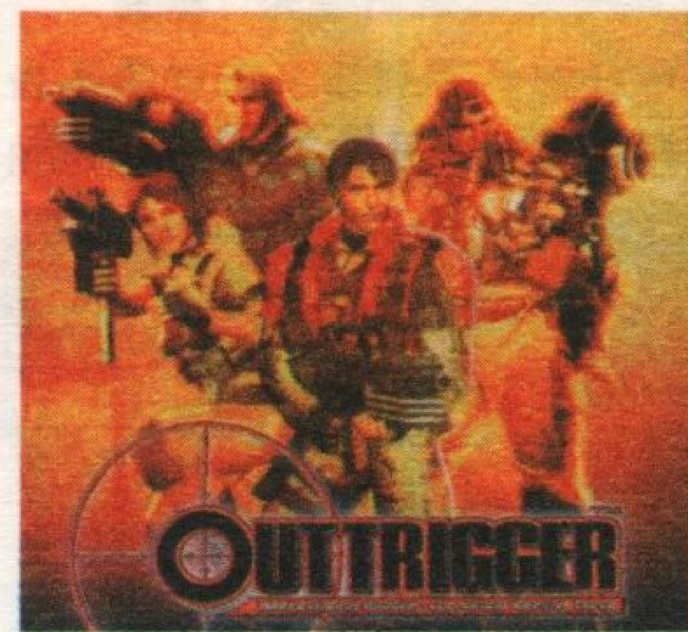
EVENT SEGA否认《PSOVer.2》谣言

尽管DC主机已经停止生产，但该主机上还是涌现出了一些好游戏，由SEGA公司制作的网络RPG游戏《梦幻之星网络版》就是其中之一，该游戏凭借着出色的画面以及连线后出色的游戏性，征服了不少玩家的心，并一举获得了今年的日本游戏大赏。但是前些时，有传闻指出在前些时推出的《梦幻之星网络版》的加强版《梦幻之星网络版Ver.2》将只推出日版而不在北美地区推出。听到了这个消息后，不少北美玩家感到十分失望，不过SEGA日前出面否认了这则传言。



SEGA美国分公司表示《梦幻之星网络版Ver.2》在北美推出的计划一直在进行，根本就没有任何停止或是取消的计划，而目前该公司正在筹划该游戏的上市时间、特价活动以及收费等事项，而该游戏预计再过数周后就可以上市了。看到着则消息后，那些悬着一颗心的北美玩家终于可以把心收到肚子里了。唉，假消息真是害人呢!

EVENT 两款DC游戏获好评





尽管DC主机已经停产4个月了，但该主机并没有马上沉沦下去，好游戏仍然比比皆是，看来SEGA承诺给玩家的“DC在2002年才会退出游戏界”的确属实，而日本著名游戏杂志《FAMITSU》最新一期里又对两款DC游戏给予了很高的评价。

这两款游戏分别是由AM2制作的《OutTrigger》以及由广美制作的《火焰圣母》，其中《OutTrigger》是一款射击游戏，该游戏进入了金殿堂。至于《火焰圣母》以前曾向大家介绍很多次了，尽管该游戏一而再、再而三地延期，但仍然进入了银殿堂，成绩也不错!

EVENT DC价格将进一步下降?

前几天的新闻里曾向大家介绍过，全世界DC主机大约还剩70万台左右，因此玩家们要抓紧时间购买，而目前又有新闻传来说，DC主机的价格可能还要进一步降价，这对于玩家来说可以非常划算的，因为现在DC的价格已经非常便宜了，再降的话简直和白给一样嘛！

传闻拿北美举例，如今北美DC价格为99.99美圆，降价后可能将是79.99美圆，而这样的价格应该是个玩家便可以接受。至于SEGA为什么这样做，据说是因为该公司希望在最短的时间内把全部的库存全部销售掉！

不过，到目前为止该消息还没有得到SEGA的认证，如果属实的话，那没有DC的玩家可要赶快行动啦！

EVENT 买《莎木2》得《VR战士4》

在前一阵子的新闻里曾向大家介绍过，由日本著名游戏厂商SEGA制作倍受玩家瞩目的DC大作《莎木2》的发售日已经确定为今年的9月6日，虽然该游戏的前作在日本是叫好不叫座，但是通过SEGA一次次的介绍，玩家普遍感到《莎木2》和前作之间的差别还是相当大的，因此对该游戏颇具信心。

众所周知，和前作一样、本次《莎木2》除了普通版外还将发售初回限定版，日前有消息传来说，本次《莎木2》初回限定版将附赠SEGA超人气3D格斗游戏《VR战士4》的特制光盘，而且还是两张！至于这两张光盘的内容，目前还不得而知，真让人心急呀！

EVENT ZIPPO生产樱大战打火机

如果问喜欢抽烟的玩家最喜欢什么游戏周边产品，大多数都一定会回答打火机。的确，拿有印有自己喜爱的游戏图案的打火机一定会有一种特殊的感觉。

日前，著名打火机制造商ZIPPO获得了日本著名游戏厂商SEGA的授权，将推出印有《樱花大战3》相关图案的打火机。这种打火机采用的是特殊军用防风规格，由坚固的金属细心打造而成，其中一面印有《樱花大战3》的图案，实在是非常精美！

不过话又说回来了，好货不便宜，这么精美的打火机在价格上也是不菲的，要卖上9000日元，实在是让人望而却步呀！

EVENT PS2《CVS2》将推出同捆版

众所周知，由日本著名游戏厂商CAPCOM制作的超人气梦幻格斗游戏《CAPCOM VS SNK 2》将同时推出DC和PS2两个版本，而这两个版竟然还可以破天荒地连线对战，这对于众多格斗爱好者来说实在是再好不过了，因为可以和更多的玩家进行对战了，不过要进行网络连线对战，没有MODEM是不行的，也正是因此CAPCOM才准备在9月13日推出一款《CAPCOM VS SNK 2》搭配PS2专用MODEM的同捆版！

这套搭配了MODEM的《CAPCOM VS SNK 2》售价仅为9800日元，而该MODEM就是前些时由IO DATA推出的"P2GATE"，和目前市面上"P2GATE"不同的是同捆版中的MODEM没有附带浏览器以及电子邮件程序，不过由于价格便宜也就凑合卖吧！

EVENT DC《CVS2》附赠特制光盘

说完了PS2版的《CAPCOM VS SNK 2》，我们再来看看DC版，DC版虽然没有附带MODEM，不过听说会附带一张特制光盘，而这张光盘里有关于整个系列一些不为人知的内幕，不过目前还不知道这张光盘是普通版就有还是初回限定版才送。

尽管DC的机能远不如PS2，但由于这款游戏是使用DC互换基板NAOMI制作的，因此DC移植起来更加得心应手，所以说DC版绝对能做到完全移植，至于PS2版估计也不会差哪去吧！

EVENT 《王牌空战4》对应PS2硬盘

日本著名游戏厂商NAMCO日前宣布，由该公司制作预计今年9月13日发售的PS2超人气模拟空战游戏《王牌空战4(ACE COMBAT 4 shattered skies)》目前已经确定将对应前不久刚刚发售的PS2专用硬盘。

借助了PS2硬盘的《王牌空战4》将游戏中的一部分资料储存到硬盘上来减少读取光盘的机会，这样整个游戏玩起来将更加流畅，另外游戏的记录文件也可以保存到硬盘中，可以省去买记忆卡了！



不过就从上面的这些情况来看，PS2硬盘似乎并没有被充分地利用起来，不知道SONY所说的完全利用PS2硬盘的游戏会是什么样子！

EVENT 《FIFA2002》今年年底推出

说起由北美游戏第一大厂EA制作的超人气足球游戏《FIFA》系列，想必应该没什么玩家不知道吧！记得90年代初期该系列首先出现在PC、MD以及SFC上，给玩家们带来的震撼感是相当大的，尤其是PC版，那时被玩家们称为是最真实的足球游戏。但随着后来KONAMI《实况足球》系列的出现，《FIFA》系列的风头逐渐被抢走，不过仍有一些铁杆玩家抱着该系列不放，可见该系列在玩家心目中还是具有相当的地位，而如今关于该系列最新作的消息终于传来了。

EA公司日前表示，该公司将在PS、PS2以及PC上推出《FIFA2002》。其中PS2版将在今年圣诞节期间推出，和上一款作品相比，该游戏又增加了不少新要素，比如传球时会显示力气值，只要你控制好力度就可以传出非常精妙的球，而且该游戏的界面也变得更加"友善"，不向以前那种狂放的美式风格，亚洲玩家也能适应。至于游戏模式无外乎还四以前的世界杯模式、多人模式、赛季模式、锦标赛模式以及训练模式等！

总之，这款《FIFA2002》大体风格还是向以前一样，追求爽快感，但也许对于喜欢真实足球的玩家并不适合。

EVENT 《真女神转生2》发售日确定

说起由日本著名游戏厂商ATLUS当年在超级任天堂上制作的人气RPG游戏《真女神转生》系列，想必大家不会感到陌生吧！想当年这个系列着实的让玩家们大大兴奋了一段时间呢！

而众所周知，前些时ATLUS应广大玩家们的要求，把这个系列移植到了PS主机上，而第一作《真女神转生》已经在今年的5月31日成功地发售了，并且为了庆祝该游戏再次复出，ATLUS还随游戏附赠了由金子一马特别设计的Trading Card，这使得该游戏曾一度出现缺货的现象，可见事隔多年该游戏还是拥有很高人气的。

日前，ATLUS表示该公司将继续把超任版的《真女神转生2》移植到PS上，并且连发售日都已经确定为今年的10月1日，该游戏虽然角色和怪兽仍然以超任版为蓝本，但游戏的舞台将会以

3D 多边形重新制作，尤其是大大小小的店铺都将以崭新的面貌出现，除此以外游戏中



还将加入新角色已经新的故事剧情，所以就算是你当年玩过超任版这次也将会有新感觉，如果没玩过当然就更要玩一玩喽！

EVENT KONAMI 推出廉价 PS2 游戏

说起整个游戏界里最会赚钱的几个公司，日本的 KONAMI 绝对是首当其冲，想想但，一个《DDR》系列只要换几首音乐、几个画面就能再次大卖特卖，而其它这样的例子也是举不胜举。而日前 KONAMI 又正式宣布：今年 9 月 27 日，该公司将以超低的价格发售一批深手玩家欢迎的 PS2 游戏。

这些超低价的 PS2 分别是：《Ring of Red》、《Silent Scope》以及《7 Blade》，而这三款游戏的价格仅为 2800 日元，实在是非常的便宜呢！

尽管这三款游戏已经发售了很长一段时间，但每款的确都拥有特色，对于那些以前没有购买的玩家来说，本次实在是非常好的机会！而利用这些廉价游戏，KONAMI 又可以小赚一笔了，赚钱方法真是想尽了！

EVENT 《King' s Field Ⅳ》发售日确定

由著名游戏制作商 From Software 制作的著名恐怖游戏《King' s Field》系列在 PS 时代就有相当高的知名度，它的最新作《King's Field 4》。将会在 10 月 4 日正式发售，价格为 6800 日元，由于本次是在 PS2 上制作，所以游戏无论是在画面还是在音乐上都比以前有了很大提高，让人玩起来有一种更恐怖的感觉，实在是恐怖游戏迷们不可多得的大作！

EVENT DC《翡翠战记》网络服务停止

随着今年 3 月 SEGA 宣布 DC 主机停止生产，一切关于 DC 的事业全部有所下滑，游戏一款接一款地取消，而一切和 DC 有关的服务也都纷纷停止，日前有消息传来说：DC 网络 RPG 游戏《翡翠战记》的网络服务即将结束，玩家将无法再在网络上体会这款游戏的乐趣。

这款《翡翠战记》发售于去年的 8 月 24 日，该游戏共分为单人游戏和网络连线模式，但日前有消息指出该服务器将在今年 9月 30 日正式关闭，今后玩家只能够自己玩单人模式了，而那些还没有享受够该游戏乐趣的玩家要抓紧时间喽！

EVENT 《NFL2K2》9 月登陆北美

尽管 SEGA 最近这几年经营一直不善，但该公司制作游戏能力却没有一个人否定，由该公司制作的体育游戏系列更是深受玩家们的喜爱，特别是在北美喜欢 SEGA 体育游戏的玩家更是不计其数。而正是看到这种情况，SEGA 才不断的在北美发售最新的体育游戏，日前 SEGA 北美分公司正式宣布该公司将在 9 月推出 DC 超人气橄榄球游戏《NFL》系列的最新作《NFL2K2》，这下喜欢橄榄球游戏的玩家终于又可以享受一下了。

至于这款《NFL2K2》大概是 DC 上《NFL》系列的最后一作了，由于明年 DC 游戏将彻底停止开发，玩家们将再也无法在 DC 上享受新游戏的乐趣了，因此如果你很喜欢这类游戏的话，就一定要买来保留呦！

EVENT 一款 GC 游戏取消开发

以前经常向大家介绍一些 DC 游戏取消开发的新闻，弄得许多 DC 玩家十分不爽，而日前又传来一款游戏取消开发的消息，不过本次的对象可不是 DC 了，而是任天堂还未发售的最新次世代主机 GAMECUBE。

著名游戏开发商 Retro Studios 日前宣布：该公司为 GAMECUBE 开发的冒险游戏《Raven Blade》将停止开发，至于原因则没有给出一个合理的解释。

要说《Raven Blade》停止开发最遗憾的恐怕还不是广大的玩家，而是 Retro Studios 公司的员工，据说由于该游戏取消开发，原本为开发该游戏而组成的 35 人的小组被迫解散，其中 9 人被调往去开发另一款 GAMECUBE 游戏《Metroid Prime》，至于其余的 26 人则被解雇！实在是太可怜啦！

EVENT KOEI 将推出 PS2 棒球游戏！

说起日本著名游戏厂商 KOEI 玩家们首先想到的就是《三国志》、《信长野望》、《决战》这样的战略游戏，其实该公司制作其他类型游戏的工夫也了得，日前 KOEI 表示：该公司将在秋季推出一款 PS2 的棒球游戏——《SEPA 2001》，这可是非常的新鲜！

这款《SEPA 2001》中收录了 30 多个真实的棒球选手以及 12 支的全部资料，游戏共分两个模式，一个是扮教练的 Supervisor Mode，另一个是以选手身份参加的 Player Mode。

尽管以前并没有什么制作体育游戏的经验，但 KOEI 这款游戏还是非常出色，游戏将以全部的写实镜头进行，大约会在今年内推出，喜欢棒球游戏的玩家不妨试一下，说不定会得到以外的惊喜呢！

EVENT 《玉茧物语 2》将推出北美版

PS2 人气 RPG 游戏《玉茧物语 2》最近相当受人注目，这不日前又有消息传来说该游戏除了在日本地区发售外，还将推出北美版，据说发售日是在今年的年底，而负责在北美发行该游戏的就是著名的 Ubi。

这款《玉茧物语 2》人物设定的作者和前作相同，由担任动画电影《天空之城》、《龙猫》、《魔女宅急便》以及《海潮之声》的近藤胜也氏担任，而负责配乐的则是松前公高，就光看这两位就知道这款游戏绝不平凡。

至于游戏内容，前作中极受好评的圣魔养成系统得以了保留，并新增加了 100 种以上，再加上对应移动电话资料传送以及 1000 个以上的语音过场，使得该游戏实在是绚丽无比，难怪日本北美都要发售呢？





EVENT PS2《Sky Gunner》发售日确定

暑假已经到了，因此这段时间众多游戏厂商都纷纷推出游戏，日前 S. C. E. I 公司表示：由该公司亲自制作的 PS2 立体空战游戏《Sky Gunner》目前发售日已经确定为今年的 9 月 27 日，而该

业界新闻 TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

游戏的价格为5800日元。

至于这款《Sky Gunner》最大的卖点主要就是爽快的射击感,再配上卡通的人物使得游戏更加的有趣。另外由于借助了PS2的强大硬件能力,使得游戏的画面异常华丽,而在一个画面里最多竟然能够出现100架敌机,打起来的时候实在是非常爽哟!

EVENT PS2硬盘再次销售一空

S.C.E公司准备在7月19日推出PS2专用硬盘,首次发售10000块,结果一下子就被玩家订购一空,而为了满足玩家的需要,S.C.E又准备在7月27日推出第二批硬盘,虽然还有一段时间,但一下子就被订购一空,看来PS2硬盘还是非常受欢迎的!

眼看着PS2硬盘这么抢手,日前PlayStation.com表示第3批PS2硬盘将会在8月3日推出,而本次主要是以外接式的硬盘为主,这主要是为了大部分购买了老型号PS2的玩家。看来在暑假期间S.C.E光卖PS2硬盘就能取得一笔不小的收入呢!

EVENT PS2 GATE数据机9月推出

随着网络时代的来临,各个周边厂商纷纷为各大主机推出网络周边产品,而日前有消息传来说由IO Data公司制作的PS2专用USB数据机"P2GATE PlayOnline Official(DFML-560/P20L)"将在今年9月中旬正式推出!

该数据机将采用v.90 56K技术,由于使用USB的缘故,所以该数据机并不需要另接电源,而且该数据机的价格为公开制,估计应该在8000日元左右。

目前,SquareSoft以及I.O Data大力推荐这种数据机,而且该数据机还得到了SquareSoft PlayOnline网络服务的推荐,可见其的实力实在不一般!

EVENT KONAMI推出线上游戏服务

随着科技的不断发展,网络游戏已经成为了玩家们喜爱的对象,不少游戏厂商纷纷推出网络游戏服务,面对这种情况一向爱赶时髦的日本著名游戏厂商KONAMI怎么会没反应呢?日前该公司表示KONAMI Online.com将会推出一系列的线上游戏。

KONAMI本次推出的线上游戏主要以Webgame为主,包括麻将、纸牌等游戏,而玩家只要注册成为KONAMI Online.com的会员就可以下载并进行游戏了。

目前上KONAMI Online.com注册会员是免费的,而从现在起到7月31日玩这些游戏也都不用花钱,但是从8月1日开始就要正式收费了,不过费用也是相当低廉的,每月300日元就可以了。而KONAMI还表示今后会逐渐增加更多的网络游戏供玩家选择。

EVENT 令人震惊的"Shrek"



也许,这并不能够带给世界上最大的软件公司以更多的利润,但是,一个绿色怪物在微软的年度总结中抢尽了风头,让华尔街的分析家们大吃一惊。

在经过了几个小时的发布会上,微软详细报道了WINDOWS操作系统的最新版本之后,300个分析家被带到了马上要在微软公司期待度最高的游戏主机X-BOX上推出的新游戏的面前。

在第一个唯一以X-BOX为主题的公众展示会上,微软的福音传道者Seamus Blackley展示了"Shrek"——以梦工厂出品的活生生的电影为蓝本的游戏。让观众震惊的是Blackley演示了玩家如何控制绿色怪物用特殊动作攻击敌人来完成一个个的任务。

EVENT 新天地互动多媒体"伊苏II动画配音大赛"拉开帷幕

由北京新天地互动多媒体与新浪网游民部落联合举办的"永远的伊苏II——动画配音大赛"已于近日拉开帷幕。《永远的伊苏II》是由日本著名游戏厂商Falcom制作,全球累计销量突破240万套的日式经典RPG。问世13载以来,受到无数日本和中国玩家的喜爱。该系列的最新作品《永远的伊苏II》简体中文版,已由新天地于近期推出,并囊括了伊苏的动画片、原画、游戏三大特典共5CD,这也是中国游戏界首次将如此全面的内容奉献给中国玩家。该产品上市后,无论是游戏还是动画片,都获得了玩家的一致好评和喜爱。

为了能让更多的玩家了解"伊苏"、施展个人的表演天才,促进玩家间的交流,新天地特与新浪网联手推出了此次"永远的伊苏II——动画配音大赛"。新天地共为玩家提供了5段风格各异的场景,均出自于游戏豪华版中附赠的《伊苏——天空之神殿》全四卷原创动画片,并为此次大赛开发了专用的配音软件。参赛方法十分简单,只要下载该动画片段即可。此次大赛特设"最佳男声配音"、"最佳女声配音"、"最佳搞笑配音"和"最佳创意配音"四个大奖,奖品均为GameBoy Advance掌上游戏机一台。

无论是日本漫画、动画、游戏,都获得了中国年青一代人的喜爱。而时下在互联网上极为流行的《大话西游》经典对白、《东北人》等更激发了无数网民自行创作、表演的欲望。在刚刚开始不到一周的"永远的伊苏II——动画配音大赛"中,便已近70名来自全国各地的玩家发来了他(她)们自己的配音。在这里面,有女玩家"出演"的女神,也有男玩家"扮演"的魔王;不但有处理成说唱乐、"莫斯科郊外的晚上"、"大话西游"等风格的各种对白,更有东北、四川、广东、天津等各种方言版本的配音。有的令你拍案叫绝,有的则令你大笑不止。

此次大赛的配音征集阶段将持续至2001年8月17日截止,最终大奖得主会于8月底产生。本次配音大赛的参赛网址是http://games.sina.com.cn/zhuanqu/ys2e/。

而从7月25日开始,新天地将特派Miss70深入各大游戏编辑部、游戏公司、游戏网站等处,邀请各个编辑、制作人、版主参加配音,届时将会有很多隐秘的声音首次公开!此外,关注这个活动的玩家也可以在论坛上留言,说出你想听到的人的声音,新天地将尽力去进行采访配音。

"GameBoy Advance"是日本任天堂株式会社的注册商标。

另《异域惊魂曲》简体中文精装限定版已于2001年7月25日上市。《异域惊魂曲》是继《博德之门》之后由Interplay出品的第二款高级龙与地下城类角色扮演游戏。这款由著名的Black Isle小组制作,并曾经获得1999年最佳RPG称号的经典游戏将由新天地互动多媒体于2001年7月25日正式汉化推出。

游戏名称:异域惊魂曲　　制作厂商:Black Isle
国内代理:新天地互动多媒体　　游戏类型:角色扮演(AD&D规则)
运行环境:PII 200,32MB内存,8倍速光驱、650兆硬盘、Direct6.0或更高版本、DirectX兼容声卡
游戏容量:4CD　　建议价格:98元RMB

NEW GAME Introduction 新游戏介绍

网罗你最想见到的游戏

写在前面的话

本月的编辑部沉浸在一片《最终幻想 10》的海洋里，其他人就不用说了，光说主要负责写功略的 cloud 君，这厮绝对属于邪派打法，从不练级，虽说为了赶功略要尽量快速通关，可是用一群面瓜打到这个地步实在是令人匪夷所思。BLUE 大神曾经趁 cloud 吃饭的时候一把夺过手柄美其名曰“帮其练级”，结果不想出门即被小兵“秒杀”，此事广为世人传送，BLUE 深以为耻……

最终幻想XI

机种:PS2	记忆容量:未定
类型:RPG	媒体:DVD
厂商:SQUARE	推荐度:100%
发售日:未定	完成度:?
价格:未定	WWW.SQUARE.CO.JP



在精彩绝伦的《最终幻想 X》的风潮刚刚开始席卷全球的时候，在 SQUARE 方面又传出了一个让所有 FF 迷为之一振的消息：《最终幻想》系列的最新作——《最终幻想XI》正在积极地制作当中，而且整个世界的框架已经基本上搭建完成，角色的设定也差不多定型，用不了多长时间，一个崭新的最终幻想的世界又将会出现在我们的面前！下面就让我们根据厂商公布的一部分资料，来看看这一次 SQUARE 将会带给我们什么样的惊喜。

可以十分肯定的一点就是：这一代的《最终幻想》将会是一个与前十代完全不一样的游戏，它的主导思想就是——PLAY ONLINE。作为一个网络游戏出现的XI，完全打破了最终幻想系列以前的游戏方式，不知道这样做起来，那些最终幻想系列的死忠们心里面的感觉是怎么样。但是不同的游戏方式，一定会带给玩家们全新的游戏感觉，这一点是绝对可以肯定的。而且在这个游戏当中，我们不但可以和身处异地的相识或者不相识的朋友们一起在最终幻想的世界里面冒险，而且还可以通过游戏进行在线聊天、收发 E-MAIL、设定自己的个人资料等等一些以前从来无法办到的事情。这样看来，《最终幻想XI》不光光是作为一个单纯的网络游戏而存在的了。时尚的游戏方式、多种多样的功能、全新的游戏理念……相信在《最终幻想XI》发买的那一天，又将是一个可以记入游戏史册的日子。

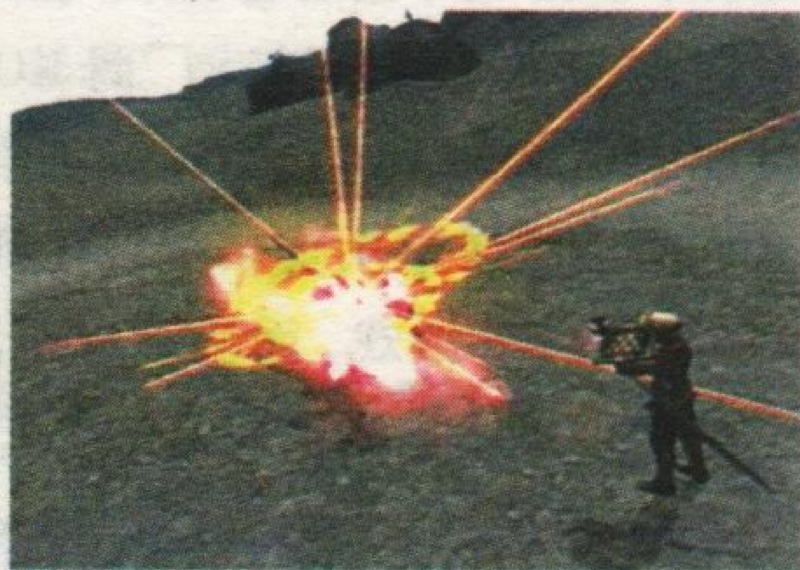
还有一点我们可以注意，那就是这一次的世界观设定。《最终幻想XI》又回到了我们熟悉无比的世界——剑与魔法交织而成的中世纪。SQUARE 公布的资料虽然不是很多，但是我们也可以从中看出个大概。种族是比较传统的精灵、战士等，而怪物则也是我们的老朋友——口吐火焰的巨龙。而且我们没有看出这一次 SQUARE 有把机械文明引入到这个世界的迹象，估计这一次《最终幻想》系列的招牌产品——飞空艇很有可能不会再出现了。这样看起来，《最终幻想XI》的世界观设定倒很像是美国著名魔幻小说《龙枪编年史》系列中所搭建的世界观，不知道已经熟悉了机械文明与魔法文明相交杂的玩家们会不会适应这个改变，毕竟《龙枪》的世界还是比较欧美化的。

从画面中我们可以清楚地看到，《最终幻想XI》的画面还是比较华丽而细腻的。虽然不是我们想象中的那样精美，但是作为一个网络游戏已经是相当的不容易了。而且现在仍然是在开发进行当中，等到游戏出炉的那一天会给我们一个相当的惊喜也说不定，不妨就让我们拭目以待吧。

从 I代到XI代，最终幻想在不断的成长，我们能够做的，就是拿起我们心爱的游戏手柄，满满地享受着一份成长所带给我们的喜悦吧！

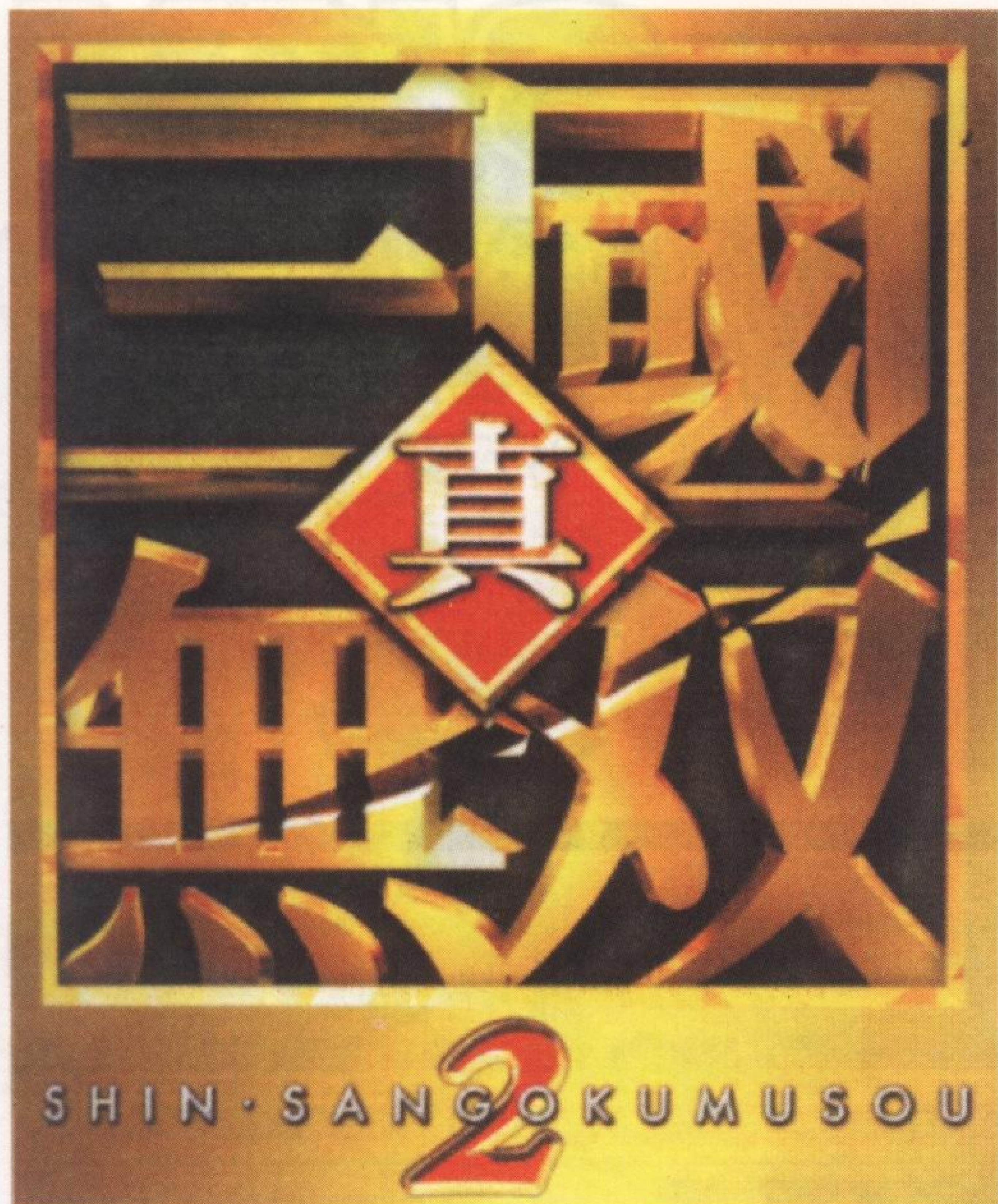








机种:PS2	记忆容量:未定
类型:ACT	媒体:DVD－ROM
厂商:光荣	推荐度:80%
发售日:2001年秋预定	完成度:70%
价格:6800日元	WWW.KOEI.CO.JP

自从加入PS2阵营以后，光荣公司在游戏界的影响力日渐提高，并且光荣的FANS也不断增加，这和光荣在PS2上推出的几款重量级软件是分不开的。以前光荣公司给玩家的印象就是SLG的代名词，虽然能够吸引一批三国迷和信长迷，但是毕竟有一定的局限性，在光荣决定加入PS2以后，很明显地看出光荣游戏制作风格开始改变了，而《决战》和《真三国无双》就是其中的代表，在玩家心目中也具有相当高的人气。（透露大家一个小秘密，DRAGON乃是光荣的死忠，尤其喜欢《决战》系列，曾发出豪言，除了《决战》其它SLG根本不入流。）星辰现在要为大家介绍的就是《真三国无双》系列最新作，到底光荣又会给大家带来什么惊喜呢？




孙策


张郃

《真三国无双2》的舞台是被光荣公司使用过无数次的三国时期，试想一下，如果没有这个三国时期，可能也就不会有今天的光荣了吧。玩过前作的玩家应该知道《真三国无双》的精髓就是以一挡百的爽快感，在这个游戏中，玩家所控制的个个都是当年七进七出曹军阵营如入无人之境的常山赵子龙，以一己之力平定天下再也不是梦想。在本作中这些角色都将以全新的姿态登场，而这里面最引人注目的要数初次亮相的江东小霸王孙策和魏国大将张颌，请大家注意张颌的造型，这是令星辰相当不满的，张颌这种粗人竟然这……这么帅气？！有没有搞错？都快赶上星辰我了……

CHECK 1 全新的二人模式

本游戏最大的特点就要数这个二人同时游戏的模式了，根据光荣公司公布的情报表明，在游戏中会有两种二人同时游戏的模式登场，一种是二人协力模式，在这个模式里玩家可以分别控制自己的角色协同作战，共同完成任务；另一种是二人对战模式，这个模式其实就可以理解为武将单挑的进化，把这个模式理解为一个3DFTG也未尝不可。另外因为游戏的场景十分广阔，所以在二人模式时会采用上下分屏的方法分别显示各自的画面，这可是对PS2机能的一大挑战呀。




▲本游戏有协作和二人对战两种模式，这时游戏画面会采用上下分屏形式显示出来。



CHECK 2 大幅强化的游戏系统

本作的游戏系统和前作基本一致都是通过“通常攻击”特殊攻击“无双乱舞”等打击敌人，但是在细节方面却有了很大的强化：1 新增加了在二人协力模式中使用的激·无双乱舞，这一招由二人共同发出的必杀技威力相当恐怖。2 在前作中连续攻击只能最多连续4次攻击，而本次则可以最多连续6次攻击，这就意味着即使是在前作中出现过的角色在本作中也会有全新的攻击手段出现，非常值得期待呀。3 吹飞&空中追打，在连续攻击至第五击时可以发动令对手飞向空中的吹飞攻击，在吹飞了对手之后按“CHARGE攻击”键就可以使出空中追打，给于敌人很大的伤害。4 受身系统，在自己被对方击飞之后，按动“GUARD”键则可以在空中调整姿势，安全落下，不给对手空中追打的机会，同时也为自己的反击创造了机会。5 在前作中出现的低档对手攻击后迅速反击的“GUARD CANCEL”系统将被彻底强化，在本作中，此系统称为“POWER GUARD”，它的威力远大于前作，在抓住对手的破绽后使用本系统往往能够一击毙命，扭转乾坤。



CHECK 3 可以接续前作SAVEDATA

在本游戏里可以接续前作《真三国无双》的记录，在接续记录之后可以增加最初可供选择的角色数，但是能否继承前作中所培养的角色的数据以及会否出现新的隐藏角色现在还不清楚，看来只有等光荣公布新情报时才可以知道了。



SKY GUNNER 空中炮手

机种:PS2	记忆容量:280KB
类型:STG	媒体:CD-ROM
厂商:SCE	推荐度:80%
发售日:9月预定	完成度:90%
价格:5800日元	WWW. SCEI. CO. JP

PS2推出近两年了，在这台超级主机上推出了各种类型的游戏，但是却没有一款爽快的射击类游戏，想到这里不禁感叹射击类游戏的没落，要知道当年射击游戏不论在街机上还是家用机上都是绝对的主流呀！现在星辰要给大家介绍的是一款非常值得大家期待的射击游戏《空中炮手》，这款游戏能否重现昔日的王者之风呢？让我们看看介绍先。

本作是一款卡通风格的硬派射击游戏，虽然游戏的画面和角色的设定都是可爱的卡通风格，可是游戏的操作手感却一点都不含糊，绝对是一款正统派3D射击游戏。游戏的主角是三个被称为"GUNNER"(炮手)的战斗机驾驶员：Ciel、Copain和Femme，他们的职业是天空中的赏金猎人，为了保卫城市和平，他们驾驶着自己的爱机去阻止邪恶的天才科学家Ventre夺取永久机关（能产生无穷能量的机械）的阴谋。华丽爽快的空中战斗是本作最大的卖点，再加上战斗机丰富的空中动作和种类繁多的武器以及游戏中富有新意的设定更为游戏增光添彩，相信本作一定能续写射击游戏的辉煌。

机体操作示意图



赏金 这里显示游戏中获得的赏金额。

机体温度计 发动特殊攻击后机体温度会上升。

高度计 这里显示机体当前的高度。

雷达 显示目前要攻击敌人的状态。

燃料计 显示机体现在剩余的燃料。

机体耐久度 当机体受到攻击后，耐久度会减少，如果为0则表示被击落。

特殊武器 这在里显示机体现在所装备的特殊武器的类型和残弹。









ciel

著名的GUNNER，他所驾驶的战斗机拥有空中刹车零距离攻击的特技，攻击力强大。



copain

CIEL最好的伙伴，她所驾驶的机体拥有极速回旋，将敌人卷入其中给予伤害的强力特技"急速翻转"，这种特技具有攻防一体的效果，在敌人密集的火力中也可以游刃自如，是比较适合高手控制的机体。



femme

最近才加入CIEL和COPAIN新GUNNER，她驾驶的机体拥有在空中逆向旋转，迅速绕到敌人身后的特技"回转移动"，比较适合初级玩家使用。灵活运用这项特技，在对BOSS战时会收到很好的效果。

特殊武器 ATTACK 1

除了战斗机自身的机枪之外，飞机上还装有数量有限的特殊武器，这些武器威力巨大，是对 BOSS 战时不可缺少的东西。

猎犬导弹： 这种武器本身没有什么攻击力，但是它击中敌人后会使敌人在一定时间内移动力和攻击力降低，对于那种移动力和攻击力很高的 BOSS 有很好的效果。



花火导弹： 本身攻击力不高，但是却可以引发大面积的爆炸，被卷入爆炸中的敌人都会受到伤害，这种武器用来对付那些移动力很高又喜欢聚在一起的小兵再合适不过了。

穿甲导弹： 这种导弹在命中敌人之后会穿甲突刺一段时间后再爆炸，这对于那些耐久力很高的 BOSS 来说可是致命的克星。

空投爆弹： 这种爆弹是从飞机上空投下去的，威力很大，可以用来对付那些移动缓慢的巨型 BOSS，但是要注意的是，在飞到敌人上方进行空投时很容易被敌人从下方击落，因此要密切注意敌人的动向。

追尾导弹： 这种导弹在发射后会自动跟踪敌机直至将它击落，对于那些移动很快，用机枪很难打中的敌人是最好的攻击手段。

赏金攻击 ATTACK 2

游戏中共有两种赏金攻击：1 同时击落多架敌机会获得更多的赏金。在一次攻击中如果能击落多架敌机就会形成连击，HIT 数越多则获得的赏金就越多，所以尽量同时击落多架敌机吧！2 在击落敌人后敌人爆炸会形成爆风，如果有其他的敌人卷入爆风中则也会受到伤害爆炸，这种攻击方法称为连锁攻击。通过这种方法可以获得成倍数增长的金钱，比如击落一架敌机获得 1000 赏金，在敌机爆炸时使另一架敌机也被击落，则此时获得的赏金为 1000×2，连锁击落第三架则获得赏金 1000×4，依此类推，如果能连锁击落 6 架敌机则可以获得 1000×32 的赏金，怎么样，相当惊人吧？不过在游戏中要想能连锁击落敌机却不是一件容易的事情，需要有准确的判断外加一点点运气，向最高赏金数挑战吧！



ACTION1：紧急回避系统



在游戏中按住 L3 键的同时按动方向键，飞机会迅速向一边横移躲开敌人的攻击，之后再返回原来的航向。这个系统实际上和 3D 格斗游戏中的横移闪避相同，都是利用空间的纵伸感来回避攻击，这也是 3D 游戏的一大特点，它可以充分表现出游戏的空间感，2D 游戏和 3D 游戏最大的区别就在这里。在游戏里，战斗机可以随意向上下左右四个方向进行回避，当碰上敌人密集的炮火时，灵活使用这个系统可是战胜敌人的关键所在。

ACTION2：EXACTION

每个 GUNNER 驾驶的战斗机都有一种特殊的能力，这就是 EXACTION，有的 EXACTION 可以回避子弹，有的则能给予敌人强力攻击。在发动 EXACTION 后会使机体温度上升，当机体温度上升至一定程度时就暂时不能再使用 EXACTION 了，其实也可以变相地将 EXACTION 理解为普通射击游戏中的 BOMB。



回转移动：在发动这个 EXACTION 后飞机会迅速向相反的方向回旋并绕到敌人身后，这和《侍魂 4》中的闪身差不多。

空中刹车：在飞行中突然急停，与敌人保持相对静止给予敌人致命的打击，是相当强力的攻击方法。

急速翻转：发动 EXACTION 之后机体会高速翻转向敌人攻击，把敌人卷入回转中给于伤害。





警察局长和他的手下，和 GUUNER 们之间拥有深厚的友谊，为了阻止坏人邪恶的野心而和 GUUNER 们共同作战。

ventre & poulet

邪恶的天才犯罪者 VENTRE，是本游戏中的敌人头目，妄想夺取“永久机关”从而控制整个城市，他自己是一个科学家，阴险、狡诈，对他绝对不能吊以轻心，POULET 是 VENTRE 的手下，看长相就知道是那种没脑子的无能部下。



黑色细胞Ⅱ



机种:PS2	记忆容量:未定
类型:SRPG	媒体:CD-ROM
厂商:NEC Interchannel	推荐度:75%
发售日:未定	完成度:80%
价格:未定	WWW. necinterchannel. cp. jp



曾在SS、PS和DC上都有登场的SRPG《Black/Matrix》要推出续作了,本次游戏的平台换成了机能更加强大的PS2,而游戏的世界观依然秉承了前作的风格,它将为我们讲述一个有关"人"、"天使"和"恶魔"之间恩怨的动人故事,玩家需要扮演一个忘记了前生的恶魔之首"魔王"的弟弟,去解开创世真相"PROJECT MATRIX"的秘密和三界之间战斗的真正目的。

SYSTEM 游戏流程简介!

出击之前先要作好编成准备,包括选择出击的角色、所用的装备,还要充分注意己方角色的特点,要依照角色的特点来装备物品。编成队伍后游戏会显示作战地图、胜利条件、限定回合数等资料,进入地图后先要布置队伍,因为地图有高低落差,所以在攻击敌人时尽量站在高处会比较容易,战斗结束后会得到point(点数),利用这些点数可以提升角色的能力,当某项机能达到一定数值时还会觉醒新的特技。



STORY 一场人间界、天界和魔界之间的战争

很久很久以前,世界上就只有一个"神"存在,不知为了什么,神把自己分成了两半,一半是"天使",另一半是"恶魔",在把自己的力量平均分给了两者之后,神的身体变成了我们现在的世界,分别由"天使"和"恶魔"统治,也就是人们所说的"天界"和"魔界",两界和平相处了千万年……



不知是什么时候,由天界的领袖"大天使长"和恶魔之首"魔王"共同创造出了"人类"并且给予了人类生存的地方——"人间界"。人类在自己的世界中不断繁衍壮大,同时对"天使"和"恶魔"的看法也有了改变,"天使"渐渐受人尊重,而"恶魔"却不断遭人抨击,终于有一天,战争爆发了。人类打着正义的旗号开始向"恶魔"所居住的魔界发起攻击,战斗持续了很多年,最后魔界之王被消灭了,而魔界亦受到了毁灭性的破坏,人类取得了表面上的胜利,但是真正的阴谋现在才浮出水面。虽然人类是打着正义的旗号进攻魔界,但其实真正的幕后指使者是"天使",没有他们强大的力量在暗中帮助人类,人类不可能打赢这场战争,但是天使们的真实目的是什么呢?与此同时,被消灭的魔王之弟悄悄复活了,而魔界中的幸存者也开始蠢蠢欲动,新一轮的大战眼看又要开始了……

三大种族共同存在的世界观

本作的世界观设定为"人类"、"天使"和"恶魔"共存在世界上,而以人类的观点来看"天使"就是善良的象征,"恶魔"则代表着邪恶,人类以正义的名义发动对魔界的进攻好像是天经地义的事情,但是事实真的如表面上这么简单吗?

人类

天使的光与恶魔的暗融合而诞生的产物,关于为什么要制造人类一直都是一个谜,也许在人类身上隐藏着某些不可告人的秘密。

天使

创造神在将自己分为两半时,光亮的半身变成了拥有一双雪白翅膀的天使,他们居住的地方被人类称为『天界』。

恶魔

创造神黑暗的半身变成了拥有一双黑色翅膀的恶魔,恶魔生活的地方被人类称为"魔界",在人类眼里恶魔就是邪恶的化身,但真的是这样吗?

Shake it Bravoes! シェイン イット ブラボーズ!

喝彩吧！指挥家！

机种：PS2	记忆容量：未定
类型：ETC	媒体：CD－ROM
厂商：SCE	推荐度：85%
发售日：9月27日	完成度：90%
价格：5800日元	WWW. SCEI. CO. JP

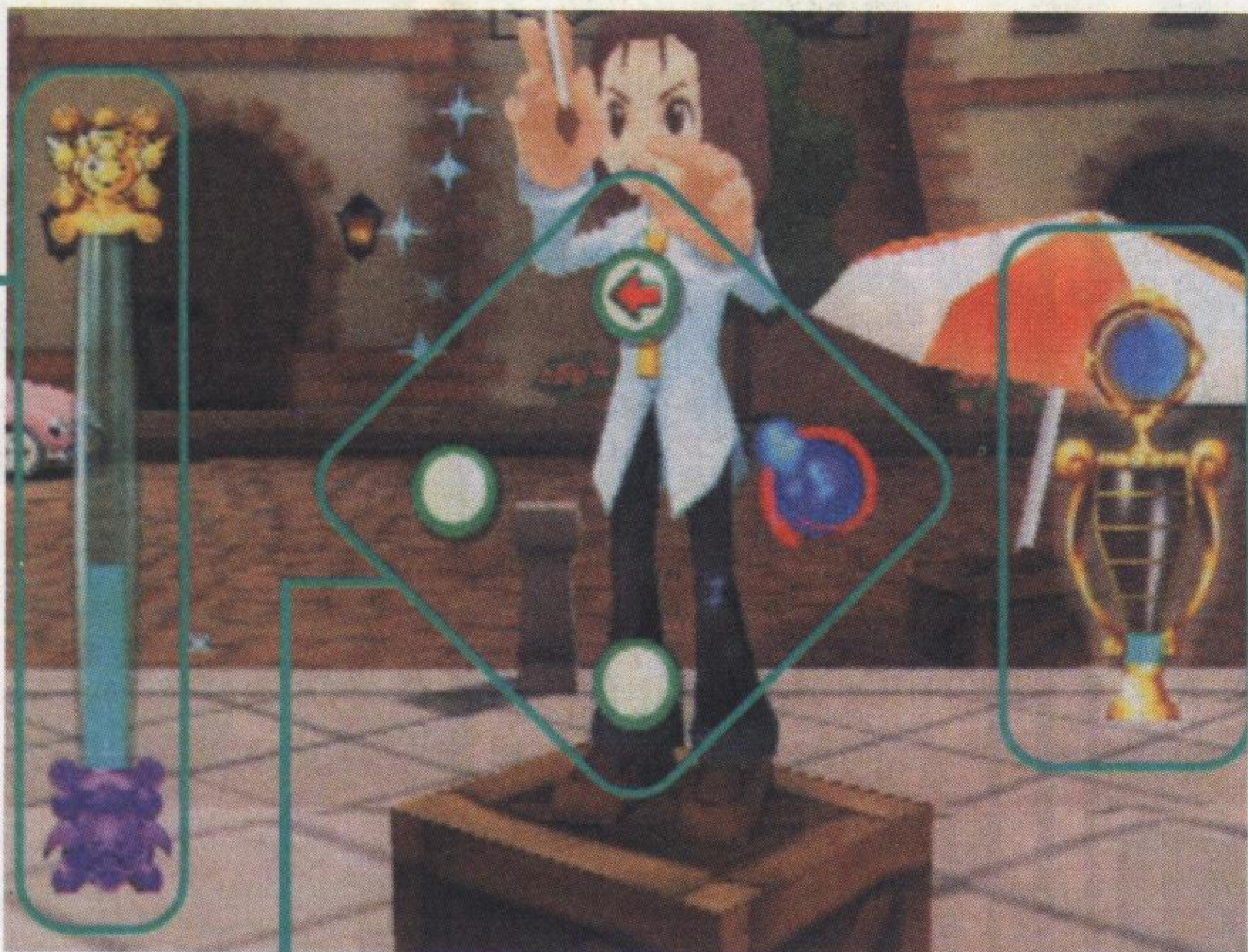
大家对于KONAMI所出的音乐游戏如：《DDR》、《BEATMANIA》系列等相信一定耳熟能详了，在沉醉于DDR优美的舞步的同时有没有想过试试别的公司所出的音乐游戏呢？也许玩起来会另有一番滋味。下面星辰要给大家介绍的就是一款由SCE制作的扮演乐队指挥的音乐游戏《Shake it Bravoes》(喝彩吧！指挥家！)。



本作是要玩家扮演一个乐队的指挥，指挥自己的乐队演奏优美的乐曲夺得大家的喝彩。众所周知，一个乐队的指挥是整个乐队的灵魂，他在场上控制着全乐队的节拍和指挥各个乐手何时开始演奏，因为有了指挥一个乐队才能默契地配合，演奏出一首又一首美妙的乐章。SCE想仿效KONAMI将本游戏做成一个和《DDR》类似的系列游戏，本作是这个系列的开山第一作，然后拟定于今年11月份推出第二作，在2002年的一月份推出第三作。当然，这一切都要以这个游戏的受欢迎程度来决定，如果游戏受到广大玩家的喜爱并且拥有不错的销量，那么把这个游戏系列话也就顺理成章，反之则有可能提前夭折。不过从这个游戏新颖的设定和SCE在游戏还没有发售之前就预先发布了其续作推出时间来看，SCE对这个游戏还是抱有相当大的希望和信心的，希望一切真能如SCE所愿。

基本游戏系统介绍

在本游戏中你要用手中的指挥棒指挥乐队演奏乐曲，游戏里总共有34首世界名曲可以演奏，而游戏的基本操作方法就是根据音乐的节奏和画面中给出的提示按动相应的按键，这样的游戏规则听起来好像和普通的音乐游戏没什么区别，但是有两点请注意：1节奏感：因为自己扮演的是乐队指挥，所以对音乐的节奏要有很强的把握力，这种把握力就反应在按键的时机和顺序上，和《DDR》那种靠记忆舞步和迅速的反应不同的是，在玩这个游戏时更为重要的跟上乐曲的节奏，在把握住这种节奏感之后就能轻松获得听众的掌声。2力度控制：在指挥乐队时还有一个很重要的地方就是对演奏乐曲强度的控制，一首好的乐曲不可能通篇都保持一个强度，一定是抑扬顿挫有张有弛的，这在游戏中就表现在按键的强度上，在要发出强音是就要用力按动按键，在要柔声时则轻轻按动按键。游戏的这种设定正好对应了PS2的专用数字摇杆，它的按键具有256级感应精度，和这个游戏可谓绝配，看来SONY公司是想用这款游戏发挥PS2手柄的全部功能。



感觉指示计

这个槽用来显示在演奏时的状态，如果指挥得当则感觉指示计会上升，上升得越高就表明指挥得越好，反之则指示计会下降，如果接近消失的话就意味着马上要GAME OVER了。

力度指示计

这个指示计用来显示在游戏中按键的力度，当需要发出强音时用力按动数字摇杆，则指示计中的蓝色条会上升，如果需要发出比较柔和的声音时则轻按摇杆，指示计的蓝色条只会略为上升。

节拍显示区

在这里显示演奏时的节拍，当蓝色的小球和圆圈重合时就要按动相应的按键，如果乐曲是四拍子则在画面上会显示四个圆圈组成的四角型，如果是三拍乐曲则只显示三个圆圈组成的三角型，依次类推。



▲在世界各地巡回演出，可以游览各地的名胜，这其中好像还有宇宙船?!



▲演出开始了！周围聚满了许多听众，一定要好好发挥，这是个五拍的曲子，很难呀！



▲完美的演出之后，获得了观众热烈的掌声，SHAKE IT BRAVOES!

ZERO GUNNER 2

机种:DC	记忆容量:未定
类型:STG	媒体:GD-ROM
厂商:彩京	推荐度:80%
发售日:9月6日	完成度:90%
价格:5800日元	WWW. PSIKYO. CO. JP

提起彩京公司的大名相信只要是街机仔都应该清楚吧，称它为当前射击游戏的王牌制作商恐怕没人能够反对，随便举几个例子，《1945》、《武装飞鸟》每一个都是街机厅中的当红游戏，可以毫不夸张的说，只要有街机厅的地方就有彩京的身影。大家还记不记得我们以前曾经介绍过的那个飞机可以做360度自由旋转的射击游戏《ZERO GUNNER 2》？它是彩京公司的最新作，采用了NAOMI基板开发，由于NAOMI和DC的互动性，所以移植至DC是顺理成章的事情。彩京于今年5月份发表了街机版的《ZERO GUNNER 2》，而其移植作9月份就要在DC上发售了，看来移植工作还是比较轻松和顺利的呀。各位射击游戏的高手达人们千万不要放过这个机会，再一次感受彩京的魅力吧！

充满挑战性的操作系统

本游戏的操作方法继承了前作的设定，使用一个方向键和两个攻击键控制游戏，方向键控制飞机的移动和在使用TURN MARKER系统时控制飞机旋转；两个按键一个用来发射子弹，一个用来控制发动TURN MARKER系统，当然少不了保险爆弹了，发动的方法是同时按下两个按键。

OPTION-ATTACK

其实OPTION ATTACK系统就相当于一般射击游戏中的保险爆弹，威力巨大，但是和其它射击游戏不同的是本作中的OPTION ATTACK没有瞬间无敌的时间，也就是说在危及时刻你不能指望它成为救命稻草，这一点一定要紧记。在画面右方显示有一个能量槽，当能量槽蓄满之后就可以发动OPTION ATTACK，当然在游戏中也可以的得到发动OPTION ATTACK的道具，OPTION ATTACK最多可以积攒6个，使用时要注意节约。OPTION ATTACK的攻击效果会依所选的飞机不同而变化，每架飞机都有符合自己特点的OPTION ATTACK攻击方法，这就要根据自己的喜好来选择了。



OPTION ATTACK 最多可储存6发！

HOKUM



APACHE



STORY 故事

在不算很遥远的未来，地处亚洲的大企业“IGEMU GROUP”发现了一种神秘能源，利用这种能源IGEMU GROUP制造出了许多巨型机械妄图控制整个世界，这种能源的威力非常巨大，世界各地的反抗如同螳臂当车一般在IGEMU GROUP的进攻面前显得微不足道。眼看整个世界就要落入IGEMU GROUP的魔爪中，这时人类把最后的希望寄托在了三架装载了“ZERO GUNNER”系统的武装直升机上，现在你就是拯救全人类的英雄，驾驶着自己的爱机去粉碎敌人的野心吧！

SHOT

武装直升机的标准装备有攻击正前方的主炮和根据机体性能而异的副炮两种，和彩京系列射击游戏一样在游戏中会出现P字样的道具用来提升武器的威力，最多可以获得两个P从而达到最大威力的攻击阶段，在这个阶段无论是武器威力还是攻击范围都有着相当程度地提高。获得power up道具的方法是击落敌方中型以上作战机体就有可能出现。值得一提的是，在击落敌方机体出现道具后，道具会四下散开，在整个画面上四处移动，这时要抓紧时间追赶道具，但是同时也要注意自己的安全，敌人很可能在这时将你击落。

在游戏中尽量获得可以提升攻击力的道具！







TURN MARKER

这个系统是本作最大的特点，本游戏和其他射击游戏不同的是敌人不会只从正前方出现，而是会从前后左右各个方向发动攻击，为了应付敌人的攻击，自己驾驶的机体当然要有360度全方位攻击能力啦，这个能力就是靠TURN MARKER系统实现的。当按住TURN MARKER键时会在机头出现一个指示圈，这时你可以通过方向键来控制飞机作360度旋转，当调整至理想的角度时松开TURN MARKER键，飞机就会固定在那个角度进行攻击。也就是说，TURN MARKER系统实际上是用来调整飞机攻击方向的，在游戏中需要活用这个系统。







机种:PS	记忆容量:未定
类型:STG	媒体:CD-ROM
厂商:COMPILE	推荐度:75%
发售日:2001年11月预定	完成度:?
价格:未定	WWW.ZANAC.COM

15年前发售的射击史上名作"ZANAC"回归PS,本次为大家彻底对比新旧"ZANAC"!

还记得吗?10多年前,当时最流行的游戏机是创造了神话的任天堂红白机FC,最流行的游戏是以超级玛丽、魂斗罗等为代表ACT和以沙罗曼蛇、兵峰等为代表的STG,那时的我们也许根本不知道RPG、SLG为何物,但是我们依然玩得很快乐,现在的我们震撼于生化危机恐怖的气氛,感动于最终幻想动人的故事,沉浸于机器人大战的世界不能自拔,但是总是觉得好像少了一点什么,缺少了和同伴一起欢呼雀跃的机会,淡忘了过关后情不自禁的大叫,磨灭了那些在游戏中汗流浃背的记忆,也许我们应该称这种失去的东西为激情吧,至少我认为动作游戏和射击游戏是最能带来激情的游戏类型,不知道大家对一个15年前发售的射击游戏《ZANAC》还有没有印象,在1986年的FC上,这个游戏曾带给了无数人激情和感动……

COMPILE于1986年发售的FC射击游戏《ZANAC》在当时获得了一致好评,它那丰富的武器系统和高速的卷轴画面至今还为玩家所津津乐道,如今,这款射击名作将在PS上复活了!本次在PS上登场的作品名字叫《ZANAC×ZANAC》它将收录FC原版《ZANAC》以及根据PS机能重新制作的《ZANAC NEO》两部作品,我们在感受原作的同时还能够玩到追加了众多新要素的全新作品,希望这个游戏能够带来从前的那份感动。



PS版

完全公开PS版《ZANAC》新要素!

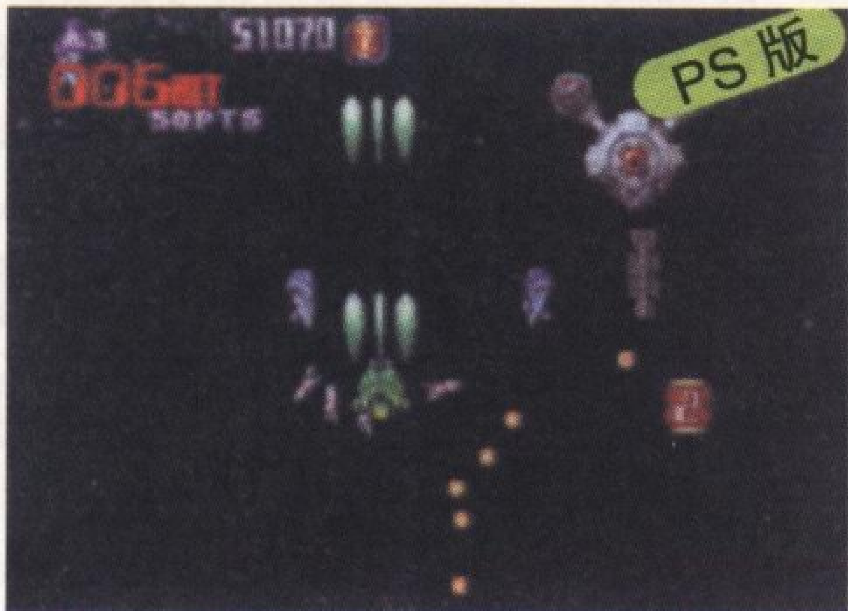
POINT 1
新武器『CHARGE SHOT』登场

在《ZANAC NEO》中最引人注目的就要算这个新加入的"CHARGE SHOT"了,这一系统和最近的一些街机射击游戏类似,在画面下方有一个能量槽,他会随着时间的推移而慢慢注入能量,当能量全满时就可以使用威力巨大的CHARGE SHOT,一发扭转局势。但是,需要注意的是能量的积蓄需要一定的时间,而且注满的能量不能累计,在使用完一次CHARGE SHOT后必须等待下一次能量注满,不能够连续使用,这一点应该比较类似于《空牙》。



POINT 2
新系统『连爆』追加

这是一个在射击游戏中比较罕见的设定,但是却更加贴近真实:在游戏中击毁敌机之后,如果敌机附近还存在有敌人,则敌机爆炸的威力会波及到附近的机体,从而形成连锁爆炸,如果能在游戏中活用这个系统,多利用敌机爆炸的威力集中攻击一些敌人密集的地方,那么得收到事半功倍的效果。


PS版

POINT 3
丰富的武器系统

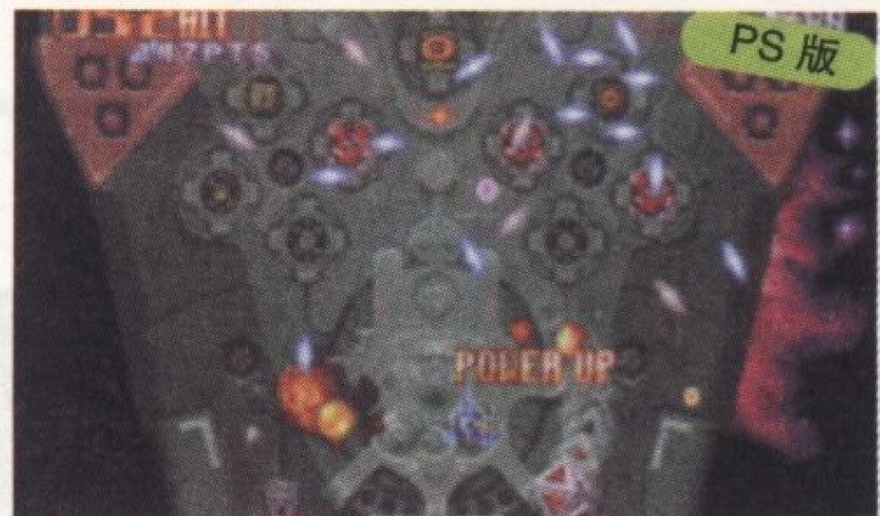
本作中武器种类非常丰富,共有8种武器可供大家选择,这8种武器分别对应0~7号数字的弹药筒,在战斗中得到不同的弹药筒可以切换为不同的子弹,如果连续获得相同数字的弹药筒,则武器的威力会提高,请根据不同的情况选择合适的子弹进行战斗吧!


FC原始版

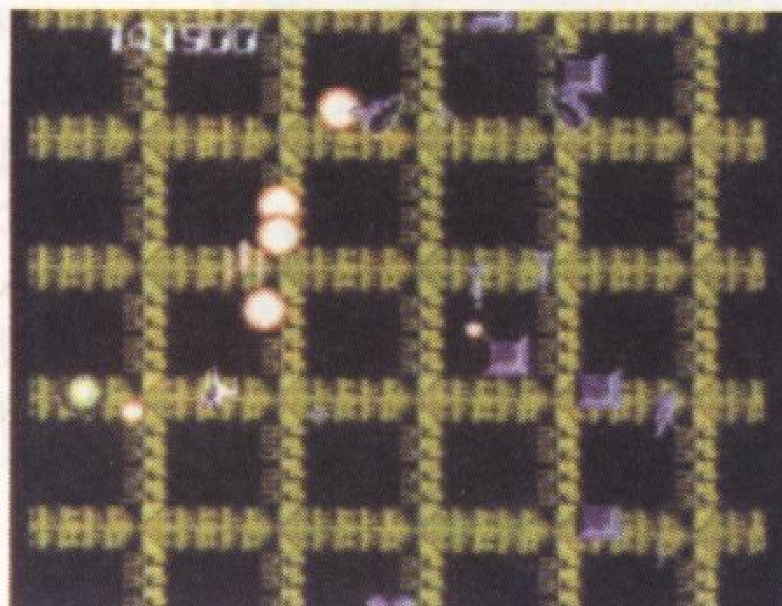

PS版

POINT 4
回归原点的设定

在1986年时的射击游戏应该还没有保险BOMB的设定,那时候对付BOSS或者遇到危险的时候只能靠自己,不像现在,几乎所有的射击游戏都有无敌的爆弹设定,从这个意思上说,玩以前的射击游戏才能真正培养出高手来吧。本作理所当然地继承了这一特点,没有了关键时刻的救命稻草,这对广大玩家来说也是一个挑战吧!



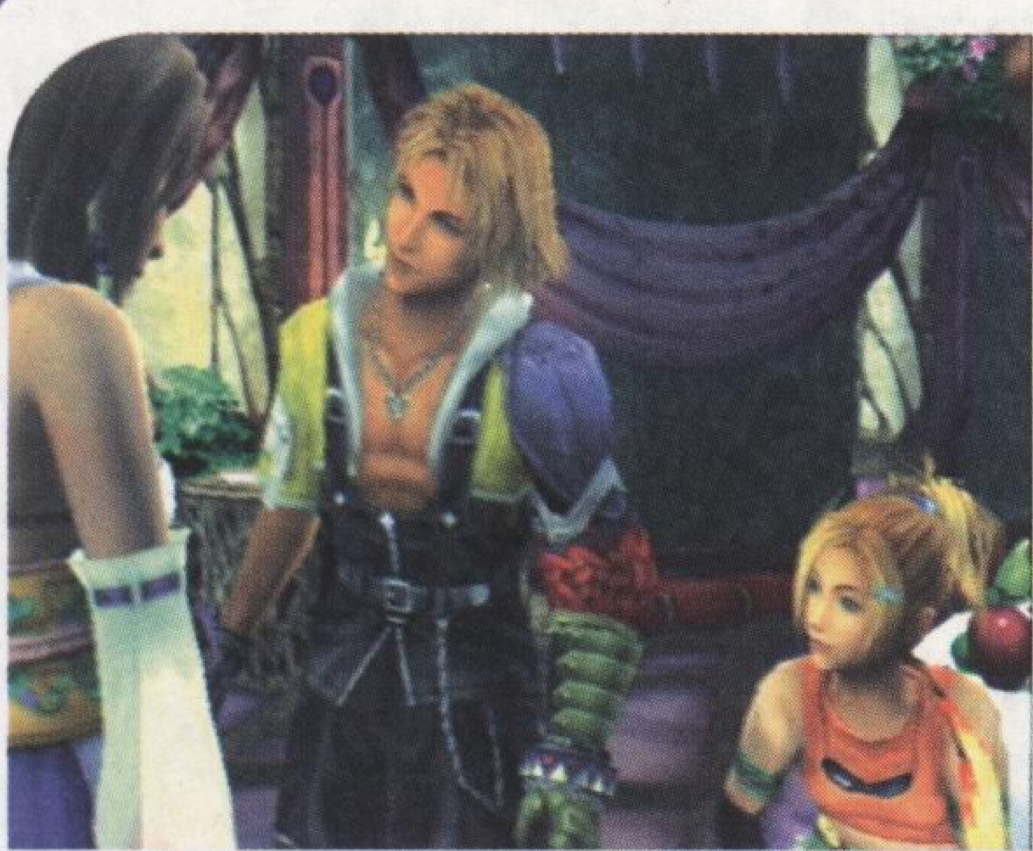
PS版



完全狂人 Madman 游戏手册

THE GUIDE OF THE GAME MASTER

PS2 | RPG | 7月19日 | 最终幻想X



万众瞩目的最终幻想最新作终于发售了。让我们来看看这一部我们期待已久的超级大作在PS2上有什么样的表现。故事方面还是请大家参看前面的小说攻略，毕竟每个人的口味不同，对剧情的看法也都不尽相同，所以说laser也不好擅下定论。不过本来认为会是一个比较俗套的大团圆结局，SQUARE安排这样一个结局到也是很出乎laser的意料。然后再说画面。这一次采用的是多边形构架的背景，而不是像Ⅶ、Ⅷ、Ⅸ代那样用CG来绘制背景。虽然看起来不是那么的精美，但是毕竟是一种新的尝试，而且在PS2强大机能的推动下，在某些场景中，多边形绘制的背景绝不逊于CG。虽然还不能自由转换视角，但在一些场景中，几近奢华的色彩运用和巧夺天工的设置，让人真真切切地感受到是身处在最终幻想的世界。CG动画无疑是各代中表现最出色的(废话，那可是DVD啊)，细腻而又不失幻想色彩的一段段动画让人只能惊诧于SQUARE的制作实力。尤其是男女主人公在水中相拥相吻的那一段，浪漫到了极至，简直是太漂亮太精彩了。接着说说系统，这一次SQUARE完全抛弃了传统RPG的升级系统，突出新彩地采用了"轮盘"这一崭新的系统。虽然说多少有些骗取游戏时间的怀疑，但是能够根据自己的喜好将人物培养成为不同的属性，也是相当有趣的。试一试把白魔导士尤娜锻炼成为一个威力强大的黑魔法师，或是把战士阿隆培养成为一个专职祈祷的白魔导士，呵呵，简直是恶趣味啊。最后说一嘴，关于最强的召唤兽"阿尼玛"，能力强得让人觉得只有"恐怖"这两个字来形容(普通的攻击就可以打掉敌人99999点的HP)。但是入手条件十分的麻烦，laser接着carl的通关纪录，和BLUE两个人联手作战，打了整整一天才凭着一点点运气将它入手。不过根据它的实力来看，完全是值得的哦。

LASER

GAME STATION

DC | TAB | 7月12日 | 卡片召唤师2



其实应该是满分，但是看着边上正在放送的"最终幻想X"的CG动画，心中有一丝犹豫。以前老是说什么游戏性是最重要的，不过现在觉得到是应该加一个前提，就是说在同等表现力以内，游戏性与观赏性是有天差之别，可一旦不在同等范畴以内，我想画面的冲击还是具有震撼的效果。

卡片召唤师，一个让人痴迷的系列，但是在国内却没有多少玩家注意到她特有的魅力，这里向广大玩家做推荐，千万不要错过这么优秀的游戏。游戏的单人模式，基本是玩家自己了解系统，以及寻找属于自己的战术的时间。如果可以许多人一起来进行本作的话，游戏的魅力就会悄然无声的显示出来，到时候大家一起惊叫、欢呼、咒骂的时候，玩家就会真正体验到卡片召唤师那无穷的魅力。在日本，本游戏的评价可以直追"最终幻想X"，日本的权威刊物"FAMI通"给"最终幻想X"的评分是39分，而"卡片召唤师2"则得到了37分，由此可见本作的实力还是不容忽视的，由此也可以看到我与日本权威刊物的看法是多么的一致(哈哈哈)。虽然没有震撼的画面，但是游戏性的强大，足以弥补这些不足，再加上多人对战时那无穷的魅力，本作真是大家不应该错过的游戏。

DRAGON

GAME STATION

GBA | FTG | 7月13日 | 超级街霸ⅡXREVIVAL



一个字：强！GBA的机能真是令人无话可说，当年玩GB上的KOF时就曾惊叹在一个手掌机上竟能有如此爽快的格斗游戏，现在看见了GBA的《超级街霸IIX REVIVAL》只能给他一个形容词：完美！一开场是一段极具魄力的龙、肯和春丽的大幅特写，这和SFC上《16人街霸》的那段极富震撼力的开场动画有异曲同工之妙。进入游戏之后马上发现一个令人兴奋的地方，在每场战斗前都会出现角色的大幅特写画面，战斗结束后更有胜利方角色所摆的一个cool毙的pose，光看这些精美的插画也感觉买这盘卡值了。游戏中的画面可以和街机版相比美，人物比例很大，几乎占到了整个画面的二分之一强，所有动作都没有缩水的痕迹，最令人感动的是发动超必杀时的画面，看着人物后面带着的一群残像简直感动得想哭，这是一台手掌机所能达到的效果吗？还记得以前在SFC上的那个《街霸ZERO2》吗？由于机能所限，人物的动作有所缩减，最为明显的是发动超杀时的残像只有一个，这样和GBA一比，机能强弱立现，GBA现在的2D处理能力已经凌驾于SFC之上了。人物的残像是最明显的差别之处，另外还有许多细节方面的差别，比如背景画面，在瑜伽那个场景一共有6只大象，在春丽的场景背景中的自行车非常多，和街机版不相上下，其他的场景层次也非常丰富，几乎没有静止的背景出现。说了这么多游戏的优点，也该说说它的缺点了：操作手感不太好，对于必杀技的输入判定非常严格，如果不在option中选择省略输入，那么对所有的省略输入全不承认。这样造成的后果就是使用搓招系的人物很难发出必杀技，而蓄力系的则相对好用一点，这样的设定对于刚上手的玩家可能会不太适应，不过总的来说这款游戏还是相当值得一玩的，向所有喜爱格斗游戏的玩家强烈推荐，如果不是操作性略有不足我一定会给它满分的。

星辰

GAME STATION

月之翼 | 7月12日 | RPG | PS



首先要告诉大家，这款游戏是7月中旬在日本发售的，而国内则只有极少的游戏店有货，真是遗憾呀！虽然游戏的总体感觉……但是，在近期也算是PS上不错的作品之一呦！如果你喜欢那种带恋爱要素的SLG的话，可以去游戏店找找这款游戏，反正暑假之中，时间总是富裕，炎热的天气干什么都是让人昏昏欲睡，那就让这款作品来担当消磨时间的"工具"吧！清新亮丽的角色们，总能给玩家带来一丝丝凉意的。游戏的设计，从总体上看，的的确确是有那么一些俗套，基本上说，是没有任何的全新要素出现，所以游戏中我们不用刻意去寻找那些我们不了解的设定，只要按照一般代恋爱要素的SLG来进行就可以了。情节上到是有一些不错的安排，制作者的用心在这里可以充分的感觉到，大家可不要错过那些让人眼睛一亮的特殊事件。说道画面，我们就不得不再说说那拥有极佳画面效果的PS2了，近期随着PS2的"最终幻想X"发售，国内也随着带来PS2的热销，但是价格一直是困扰广大玩家的问题，不过随着X-BOX、GAME CUBE的发售临近，今年PS2也会在价格上作出让步，呵呵……大家普及PS2主机可真是指日可待了。到时候，再出"月之翼"这类游戏的时候，我们就可以在更加优秀的画面下继续我们的浪漫之旅。

DRAGON

GETBACKERS | 7月26日 | AVG | PS



一般来说，在日本只要是漫画取得较高的人气，过不多久就会被做成游戏，登陆到各大游戏平台上。这一次的《GETBACKERS》也不例外。随着上一次在GBA上大放异彩之后，这一次两位美形少年美堂蛮和天野银次又活跃在了PS的舞台上。《GETBACKERS》是现在仍然在《少年MAGEZIN》上连载的高人气漫画，国内翻译成的是一个比较恶俗的名字——《闪灵古惑仔》。作为一部传统的少年漫画，它还是以热血、搞笑、一连串的打斗、不停成长的主人公为主打的。但是因为青树佑叶的剧本写得非常精彩，绫峰栏人的画风也很出色，所以在一度十分低迷的少年漫画群体中脱颖而出，赢得了众多FANS的喜爱。这次的游戏保存了漫画中的原有风格，绫峰栏人一贯持有的唯美且夸张的画风在游戏中得到了完美的体现。虽然只是一款AVG，但是美丽细腻的画面和精彩的剧情还是能让众多的GB迷好好过把瘾。而且在游戏中还穿插着许多场精彩的战斗，战斗是以"VIRTUAL BATTLE"的形式来进行的。因为战斗中的出场的人物都是漫画中拥有极高人气的角色，而且战斗的画面相当的精彩，战斗中的招式都是出自于漫画，所以说也是一个吸引GB迷的一个卖点。GB的两位主人公美堂蛮和天野银次，从表面上看是两个热血的傻瓜。虽然都具有超强的能力，但是脑筋时常坏掉的两个家伙不知道在什么时候就会做出有悖于常理的事。也正是这样才让漫画更加好看，游戏更加好玩。其实在两个人都有着很沉重的背景故事，在他们天真无邪的笑容背后，究竟隐藏着什么样的东西呢？让我们操纵着美堂蛮的"邪眼"和银次的"无敌放电"，去寻找这些不为所知的东西吧！

LASER

龙战士 | 7月6日 | RPG | GBA



怎么搞的嘛！这么多好玩的GBA游戏让我连吃泡面的钱都没有了。本来是想在超任上再玩一便就算了，怎奈一想起那在地铁上玩的感觉，就忍不住掏出仅有的390大元买了一盘。游戏真是没得说，还是那么好玩，人物的脸谱全部进行了重新绘制，看上去比以前的版本年轻了一些呢！这次游戏中游两个让人想当愉快的设定，玩过超任版的玩家也许还记得，当时游戏中不能让脚色移动加速，在走迷宫时由于"行动"(移动)缓慢，再加上遇敌比较频繁，所以就给人一种迷宫很烦人的感觉。另外记录点也是固定的，如果你在迷宫中走的不耐烦了，想要先记录休息一下那可就累了，你必须得先从迷宫走出来（迷宫中有记录点除外）然后再回到村中，游戏初期没有转移魔法，从迷宫走到村镇的过程也需要不少时间呢！哎！真不知道当时是怎么熬过来的。这次的GBA版可以让脚色移动加速，还可以在任意的地点进行中断记录，这样就算你在到了迷宫内任意的地点也可以记录了，不过中断只能用一次。就算是这样也是很体贴的新要素了，试想想当你在坐车快要到站的时侯如果还在迷宫里是不是很想找个记录点存一下啊！GBA版会让你体验到"5分钟冒险"的乐趣。在这次任天堂的SPACE WORLD上CAPCOM还将提供"BOF2使命之子"和"SF ZERO3 UPPER"的试玩版，看来今年光是GBA的游戏就会让人倾家荡产呢！什么NGC，PS2，X-BOX……想都甭想！对了还有《机战@ FOR DC》和《机战A》！……不行了！我已经不行了！CARL还是您来吧！帮帮忙吧！

E·T

最终幻想Ⅱ | 5月3日 | RPG | WSC



刚写完《FFⅩ》的攻略，星辰又逼迫着我来写关于WSC版的《FFⅡ》的推荐，CLOUD就要吐血了！论起"FF"系列，本人最喜欢的就是刚出的这个"Ⅶ"了，第二当数"Ⅹ"，第三就要说到这次推荐的主角——"Ⅱ代"了。记得当初玩FC版的时候，就被她那美奂美伦的画面（就当时而言）、崭新的操作系统、悦耳动听的音乐、感人至深的情节一下子惊呆了。现在WSC版的《FFⅡ》终于以全新的形态出现在我们的面前了——重新绘制的人物及地图，细腻的美工，鲜艳的颜色，完全继承的"熟练度"系统……一切的一切都是那么的新鲜，一切的一切又都是那么的熟悉。在这里我想着重向大家推荐本作的系统——"熟练度"。完全摒弃经验值的用途，只是随着角色们使用武器次数的多少来决定角色成长的进度。这样做的好处就是，即使是再弱的敌人，你也可以拿它们来锻炼武器的熟练度，而不必担心它的经验值太低，不够用的。只要肯下功夫，相信在游戏的初期便可拥有很强的能力来面对以后的艰险了。CLOUD在数年之前曾发现一个本作FC版的秘技，现在一试，哈！在WSC版中依然管用，发达喽！我也不藏私，现在就全都抖落给大家。只需几场战斗便可把一种武器的熟练度升到最高的办法——战斗时，先让第一个人选定武器和攻击对象，然后在选择第二人时，退回到第一个人。再用第一个人选定武器和攻击对象……如此反复，等战斗结束后，该武器的熟练度就可以达到最大值了。一场战斗中除最后一人外，其余人均可照做，然后在下一场战斗里再把该人的顺序调到前面，即可全面地修炼了。所有的工作不会花费太长的时间，这下连练级都省了。想想之后砍瓜切菜般的过关，怎么样，爽吧？！

CLOUD



王者之书 THE BIBLE OF KINGS

如果说"铁拳 4"与"VR 战士 4"预示街机游戏的复苏，那可为时过早，毕竟造成如此低迷的市场现状并不是简单的问题。这两部作品的推出，的确可以说是给街机市场带来了一丝生气，如果其它街机厂商在这个时候，也适时推出一些可刺激市场的作品，那么复苏就不是奇迹了。本次的"铁拳 4"VS."VR 战士 4"下篇是 NAMCO 与 SEGA 中参与两部作品制作的工作人员，互相玩过对方的作品以后，而进行的非正式座谈，其中不乏表面上看很客气，但是却暗藏机锋的内容。

——DRAGON



机种:ARC　厂商:CAPCOM
类型:STG　媒体:PGM 基板

"怒·首领蜂"，一个可以在射击游戏类型中名留史册的作品。当初第一次出现在玩家眼前时，就以潮水般的弹幕而震惊了业界。自此，只要是这类敌人子弹像潮水般倾泻而来的射击作品，业界就统称为"弹幕系"。本次登场的续作，继承了前作一切的特点要素，据厂商称，本次续作中将把敌人的弹幕制作得更加疯狂，同画面内子弹的数量与速度将出现质的提升。这样，喜爱"弹幕系"的射击游戏玩家可以找到更加刺激的作品了。

游戏既然定位于超难度，那么就不用安排太多的关数，本次总共为六关，而值得一提的是第一关的 BOSS 就是上次给玩家带来痛苦回忆的总 BOSS——首领蜂。呵呵……据厂商提供的情报来看，这第一关的 BOSS 在难度上就与前作的总 BOSS 相同，只不过防御力方面稍微有一些减弱。刺激！刺激呀！！游戏的内容上也有所突破，本次的 ENDING 设计了两种，如果玩家在游戏中达成了某些特别要求，则会进入真·ENDING，而且面对的总 BOSS 也于没有达成条件的有很大差异。对自己的射击游戏水品绝对自信的玩家可以挑战一下！



赤之流星——攻击力低，但是拥有前方连射的特殊装备，移动速度也是所有机体中最高的，可以说只是上级者适用的机体。



绿之獠牙——攻击力与移动速度最平均的机体，机体的各种攻击角度也是可以随时进行变化的，如果你属于射击游戏的中级者的话，本机体比较适用。

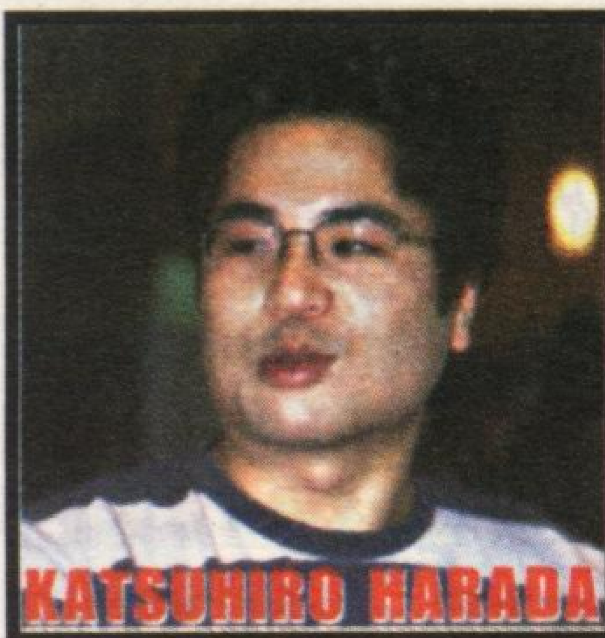


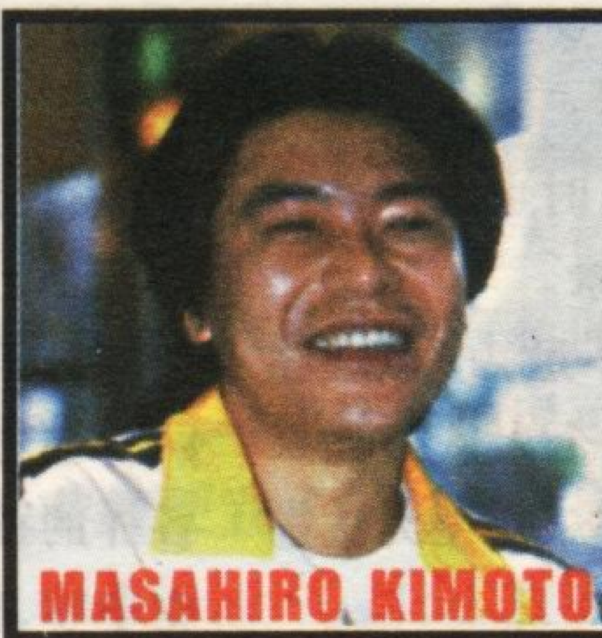
青之怒涛——移动速度最慢，但是各个方向的攻击力都是最高的，并且是所有机体中攻击范围最大的，适合于初级者。

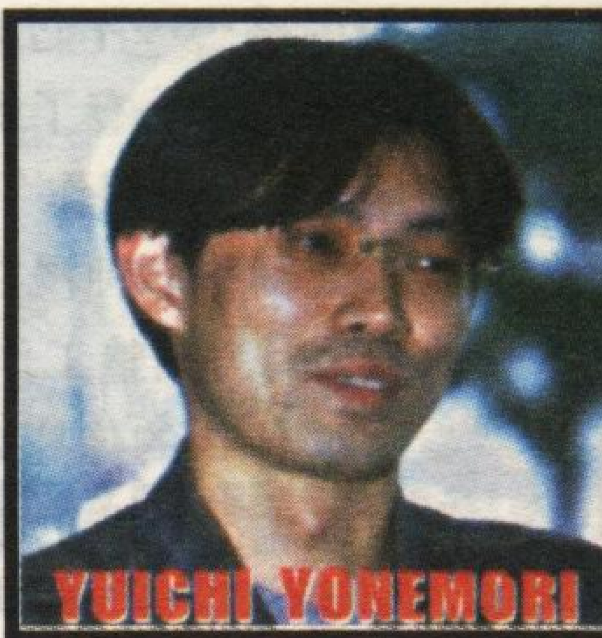
















从上回的介绍中我们彻底比较了两部作品。在这次的后篇报导中，我们要为大家献上两个开发阵容的非官方对谈。分别玩过“铁拳 4”的“VR 战士 4”开发两个小组对对方的作品有什么感想和意见吗?

片桐:我之后还想再试着多玩一会儿呢(因为是‘铁拳 4’的试玩会，所以每个玩家尝试游戏的时间是固定的)。首先，与过去的“铁拳”相比，我觉得本次在后期调整上是很到位的，去除了那些带来恶性影响的部分。我想玩家一定能够更加畅快地来进行游戏了……其次，人物的动作也有了改变，尤其是关键时刻一瞬间的动作有了相当大的改变。虽然“VR 战士 4”也对动作部分作了相当大的变动，但却不是很彻底，例如被打败的动作就没有什么太大的改变，但是“铁拳”却进行了彻底的改良。

片冈:动作方面的确不错，特别是拳击手的动作相当帅气。

原田:被你们两人这么一夸奖，我都有些不好意思了，不过说到拳击手那位新人物的动作的话，因为我们公司里有个人持有职业拳击手的执照，所以他对动作方面的修正起了很大的作用。

片冈:公司里的人?不过我听说新人物是没有踢腿动作的。

原田:其实真正的是站起来时的踢腿动作还是有的……(注意，这是原来报道中所没有提及的部分，原来是说腿键是各种拳击步伐，用来回避敌人攻击)

记者:我插话问一句，现在(6 月 20 日召开的玩家特别体验会)的开发状况是怎么样的呢?上回我们采访时好像只有 42% 吧?

木元:现在只有 45%(苦笑)

原田:真是没什么进展啊(笑)。

片冈:是啊是啊，不过我想到发售的时候大家一定都会很吃惊的。

原田:我们确实也那么说过，但是从现在这种阶段来看，7 月份上市的确很困难，要是真能上市的话，那么我们自己也会很吃惊的。不过说到吃惊的话，“VR 战士 4”的玩家特别体验会也相当突然啊!

片桐:嗯，故意安排的。

原田:在我们“铁拳”第一次的体验会时，许多朋友都给我发来邮件说“VR 战士 4”也要举办体验会，我想那肯定是他们在骗我，毕竟你们公布的开发状况并没有达到这一步，所以第一次并没有去，结果你们还真是举办了。真是让人难以想象，像是战争一样，充满尔虞我诈(笑)。

片冈:我们也经常听说“铁拳 4”好像要开玩家特别体验会，可是真正到了会场却发现其实并不是发售前举办的那种(笑)。

原田:对不起。

记者:其实这次应该算是由于我们而使得“VR 战士 4”小组参加了这次“铁拳 4”的披露会，但是在普通情况下你们两方去过对方的展示会吗?

木元:有空闲时间的话是会经常去的。

米盛:我们在前此日子也曾去过 SEGA 的展示会，当我们交出 NAMCO 的名片之后他们也接受了(笑)，而且那次还正好赶上了最新画面上映。



VS.



后编

片冈：说到上映，倒是让我想起了一件事，"铁拳 4"的 MOVIE 做得相当不错啊！
片桐：而且人物们还在 MOVIE 中讲了话。
原田：啊啊，的确是那样的，我们这次初次尝试了让人物们讲各种各样的话。
片冈：（因为是使用与 PS2 基板相兼容的 SYSTEM 246）虽然是街机游戏，但是能从 DVD 中读取数据，真令人羡慕！
原田：与 MOVIE 相比，我们倒是更加羡慕"VF. NET"（VR 战士 4 特有的连线网上对战系统）。不过说句实话，那能给公司赚钱吗？
片冈：我们正在为了那个目标而努力呢。
记者：你们"VR 战士 4"卡片就是那 2 个种类吗？我个人可希望每个人物都有不止一张 1 张相对的卡片。
片冈：第一套就只有那 2 个种类画风的卡片，不过如果第一套卖得好的话，那么第 2 套将会出现的新画风，如果卖得不好的话，那么就只有那些而已了。
记者：你们"VR 战士 4"开发状况是怎样的。
原田：我很想先听听"VF4"现在的开发状况。
米盛：真的，我们 NAMCO 现在并不了解"VF4"的开发状况。
片冈：哎？我们已经告知过店铺的经营者了，所以我想大家只要随便抓住一位游戏中心的店长的话便会知道"VR 战士 4"的开动时间是 7 月末。如果算上"VF. NET"在全国的展开的话，那么 8 月中旬左右便已经会在各地开动了。因为卡片系统和 VF. NET 是不能只在一类店铺中进行测试的，所以我想这篇对谈刊登之时，"VR 战士 4"应该已经开始发售了。
记者：当"VR 战士 4"成为 PS2 版时，玩家便可以在家上网进行游戏了吧？
片冈：是那样的（预定'VR 战士 4'会使用 PS2 的网络功能）。对了，"铁拳 4"的 PS2 版已经在制作了吗？
木元：还没有，现在还只是在制作街机而已。
片冈：不过从基本上来讲，SYSTEM 246 和 PS2 是完全相兼容的。
木元：嗯……差不多吧（笑）。
记者："铁拳 4"现在的开发状况看起来很迟缓，但是你们好像已经发出了全国对战大会要在 9 月 2 日进行最后决胜战的消息了，那么现在开发进行得还顺利吗？
原田：完全不顺利。
木元：是很不顺利啊！
片桐：可是你们已经做出了不少东西了。
木元：我想今天也许还能够多睡一会儿，从明天早上开始我们便要进驻公司去加紧进行制作了。
原田：还有一些处理工作要去完成。
片冈：唉呀，那最后的调试可不是人干的工作啊，肯定会十分辛苦的。
原田：在"VR 战士 4"举办第一次的体验会时，你们便已经制作出了相当的场景，我们为此惊讶不已。虽然现在才来制作背景这种东西是很沉重的工作，但是也有人提意见说将观众什么的放置到场景中恐怕不太好吧！？所以我们也很困惑……不过在水边的场景在今天早上已经在大体上有了固定形状了。
片冈：我们在制作"VR 战士 4"时也曾讨论过要不要制作那种浸在水里的场景。
木元：因为调整工作做得还很不足，所以现在看墙壁什么的像座山似的。我个人认为如果不首先调整那些的话，那么制作工作便无法进行下去了。
原田：对我们来说，是初次采用"墙壁"，所以在调整方面有着各种各样的威胁。
记者：在"铁拳 4"中加入了"墙壁"，加入了位置转换……这不正是在按照事先想好的模式来进行吗？
原田：不，位置转换还没有达到理解效果，而"墙壁"也没有进行全部的调整，总之在制作过程中有着各种各样的困难。
记者：对于高低差的导入，两作品成鲜明对比吧？
原田：是啊！"VR 战士 4"中为什么没有高低差的要素了？我们看"VR 战士 4"的体验会时着实吃了一惊。
记者："VR 战士 4"为什么要这么做呢？
片桐：嗯嗯，就像我们之前所说过的那样，我们想让"VR 战士 4"有着尽可能简单且单一的构造。如果说到高低差的话，那么也不能说"VR 战士 4"完全没有高低差的要素，不过虽然没有 90 度的高低差，但是"VR 战士 4"中却还是存在着 45 度和 30 度的高低。因为如果存在那些高低差的话，那么"VR 战士 4"将变得难于理解，而且实际的调整也会十分辛苦。
记者："VR 战士"系列原来将不定形的拳击场都变成了四角形的拳击场，而这次在"VR 战士 4"中，鹰岚缺席使得圆形的相扑场地也消失了，相扑已经不行了吗？
片桐：不，并不是说相扑已经完全不适应游戏了，我们这次只是暂缓考虑而已，并没有什么别的深刻意义。
片冈：我们在开发过程中已经常开玩笑说鹰岚前往中国出家当了和尚之后才会回来，他的名字也使用了出家的法号。
片桐：虽然是个玩笑，但是只是这次没有将其加入进来而已，下次也许会有他的。
记者：去掉高低差的要素是因为在"3"中很难取到平衡吗？
片桐：我们在制作"VR 战士 3"时，在地形上着实费了很大一番工夫，而我们这次"VR 战士 4"所追求的便是简单、易于理解，所以我们在排除了一切难以理解的要素的状态下来制作地形。
记者：在场景空间的使用方法上，两作品都加入向里和向外的移动方法吧？
片桐："铁拳 4"里的移动相当自然啊！在实际看到之前，我完全不知道"铁拳 4"里的人物们将会以什么样的形式来移动，我本以为只是对"铁拳 3"里的移动稍加改动而已，但却没想到是全部都有改变。持续向里走和持续向外走的操作恐怕是各种辛苦尝试的结果！操纵杆倾斜和向正上方推动的操作也是通过实际试验决定的！这些东西在企画书上是不能决定的。
记者：实际的辛苦都有哪些呢？
原田：我们最初也是从理论开始进入制作的。当然了，在实际制作过程中会遇到许多问题，例如像斜上方用力的场合将会怎样？跳跃和下蹲将会怎么样？因为"铁拳"中存在着许多各种各样的技，所以我们大家不免会有些异义而发生争吵，但是我们一边争吵一边还会继续做实验，做着做着也就习惯了。
米盛：例如至今出现过的崩拳指令变得很不好使，仅仅这一点便会引发众人的不快，但是因为大家都明白玩家的感觉，所以便会反复进行调整而达到最佳效果。
片冈：看来哪里都一样啊。
片桐：我们也是那样的（笑）。
记者：双方所使用的按键数量都有所减少吧？
片桐：是的。
原田：都赶在一起了。
片桐：虽然我们有着完全不同的制作群体，但是这次双方却有着各种各样的相似的地方，这太有意思了！
原田：是很有意思，就好像是在一起制作的一样……
记者："铁拳 4"只公开了 45% 的开发现状，不过人物和设计方面应该已经完成了吧？
木元：虽然大体上都已经有了制作方案，但是有的东西还在中途制作的阶段。开发状况真是只有 45% 而已，所以尚未公开的部分也差不多只有近半而已。
记者：这次在制作"VF4"这部新作时，你们在最初的阶段有什么感想吗？
片冈：最初是不同的人物在进行战斗，所以从这种意义上来说，我觉得就像是在从 0 做起。
记者：从决定制作"铁拳 4"之后便已经开始着手制作人物了吧？
木元：那是当然。
原田：设计方案是最先摆上案头的东西。
米盛：我们首先要决定出场人物……
木元：能够使用什么样的技？想要游戏人物使用这种技，想要游戏中出现这种类型的技……在决定了这些技之后再来配合这些技而决定性别及东洋人和西洋人的区别，之后，实际的造型便会被制定出来了。
片冈：哎？从技出发来决定？
木元：是这样的，从技出发来决定人物。
片冈：先决定技，然后再制作人物？哎……不一样的风格。
木元：例如这次那位做为拳击手的新人物吧，我们首先决定的便是拳击手这个设定。
原田：当然了，也有设计者想要让某种人物出场的情况，但我们几乎是不会单独采用的。从那种意义上来说，"铁拳"是先决定流派和技的风格再来进行人物设计的。
片冈："VR 战士"是按照想要使用这种拳法、想要这种画风的人物，这种形式而进行制作的。
片桐：这次的新人物"雷飞"便是最初决定画风而进行企画的。
记者：和"铁拳"稍稍有些不同啊！

木元：我们在人物制作上很单纯，就拿这次来说吧，原田想要制作一位拳击手，米盛想要制作一位令人恐怖的大男人，而我则想制作一位女性(笑)。

原田：因为"铁拳"还将在欧洲市场上出售，所以想要制作一位欧洲风格的人物的愿望相当强烈，于是我们将想要制作的拳击手定位成为英国人。所以最先决定的新人物便是这家伙。

记者：这次拳击手的导入而使得"铁拳"里的动作有了相当大的改变，看来这次两个制作方都在制作动作的方面下了很大工夫吧？

片桐：我想大家在玩过之后就可以明白"铁拳4"的不同就在技的动作改变上。

木元：从那种意义上来说，"VR 战士 4"也有了相当大的改变啊！

米盛：着实令我们大吃一惊啊。

片桐：的确是那样的，看来与其改变大技倒不如改变细小的部分，因为那样能够给人留下全部都有所改变的印象……

米盛：可是从那种意义上来说，普通的跳跃和下蹲实际才是最常用的，所以如果改变了那些，那么恐怕也是很醒目的……

原田：是啊，也对，最普通的技也许最能够给人留下印象。

记者：制作久违了的格斗游戏有何感想呢？

木元：不，我们实际上在一直制作格斗游戏。

片桐：我们在制作的过程稍稍有些浮躁而已。

原田：不，绝对是你们那边比较好，我们也很想呼吸一下别的空气，因为一直制作同一种东西之后，各种各样的感觉都有些麻痺了。

记者：你们双方都想在暑假发售新作吧，但是据说对战格斗游戏最近的人气都很沉静，你们觉得两作品的登场会改变什么吗？

片冈：嗯，我想会的，而且我觉得决定胜负的便是 VF. NET。

记者：确实，有那个之后便能玩很长时间了。

片桐：不错，片冈刚才所说的 VF. NET 是做为一种手段而被打出来的旗号，但是我想最重要的仍是细致的制作，因为我觉得制作范围的深度是每一个游戏最重要的部分。

记者：对平衡的调整也很完成了吧？

片桐：那已经成为了我们每次最痛苦的回忆(笑)，如果增加人物的话，那么便会变得十分辛苦。我看"铁拳 4"也是这样的吧？

记者：虽说如此，但是"VR 战士 4"这次也有 13 个人物吧？

片桐：是的，我们为此已经精疲力尽了。

原田：不收录那么多人恐怕是不行的吧(笑)。

片桐：虽然今天的"铁拳 4"中只有 8 位人物，但是还会有许多神秘人物会出现！你们在制作时也很辛苦吧？

原田：在原型和设计方面虽然也有意想不到顺利的部分，但是我们必须要制作出许多动作和新技，所以还是很辛苦的。之后就是调整方面会为我们带来心烦意乱的不安了(笑)。虽然已经有了原型和动作，但是对于那些没有时间去调整的人物来说，即使制作出了相当帅气的技，到最后也只能成为"不能使用的技"。这种情况在"铁拳"中是经常出现的(笑)。我们也十分清楚这一点，不过虽然清楚，但是觉得与减少人物相比，更多的人物会比较好一些，所以还是制作出了许多的原型和动作。

记者：原来如此啊！对了，你们两方对家庭用游戏机 (PS2) 的移植进行得怎么样了？听说"VR 战士 4"已经在并行制作 PS2 版了。

片桐：现在还只处于最基础的阶段，真正的制作现在才刚刚要开始，加入什么样的特别要素则是我们现在才要开始讨论的问题。

记者："铁拳 4"又如何呢？在 SYSTEM 246 上进行制作就等同于在 PS2 上进行制作吧？

原田：啊啊，在性能方面的确差不多。我们公司的上层人士也由于这个缘故而认为 PS2 版能够尽快发售(笑)。但是加入游戏要素的时间在渐渐减少，所以尽快发售是不可能的。

片桐：不过你们每次都附有很棒的游戏吧？

木元：不，最近有着正在减少的倾向。

片桐：我非常爱玩"铁拳 BALL"那个游戏。

原田：是吗？

记者：怎么样？"VR"也来个"VF BALL"(笑)！

片桐：真是个不错的提议啊！但我想恐怕是不可能实现的。

原田：是吗？

记者：对于今后格斗游戏的进化来说，两作品将向什么方向前进呢？

片冈：首先是利用 VF. NET(笑)。怎么样？"铁拳"也尝试对应一下吧？

记者：那种网络系统在不同的基板之间也能够实现吗？

片冈：一般来说是可以的。

木元：不，我想并没有你所说的那么简单。

原田：虽然想做的东西堆积如山，但是我想那些肯定是绝对困难的。

片冈：你的话真是一针见血啊(笑)。

记者：你们双方有没有想问对方的问题吗？

原田：一说到别的公司的对战格斗游戏的话，我们便想问有关意识的东西。用户们不是也经常说吗，那部作品是在意识那个。怎么样？你们的作品意识什么呢？

片冈：总之先买回去玩玩再说吧(笑)。

片桐：如果买了的话，那么虽然打倒了对方，但你恐怕也不会有"要战胜……"的意识。

原田：果然是那样？

片冈：但是我们这次很担心"铁拳 4"，现在时期也临近了，如果"铁拳 4"的画面质量远远超出了"VF"的话，那我们该怎么办啊(笑)！

原田：我们在看到"VR 战士 4"的画面时，第 1 次令我们惊讶的是那个雪的场景，而第 2 次令我们吃惊的便是那么多的观众席，所以我们还很担心自己呢(笑)。

记者：那些会出现在 PS2 上吗？

片冈：不知道，也许会尝试一下吧！

片桐：因为我们对 PS2 有些很棒的想法(笑)。

原田：只是现在还不清楚将那些想法实现有多辛苦……

片冈：……啊！

这时候铃木裕出现了！他也来看"铁拳 4"？太少见了！他开始向"铁拳 4"组打招呼。

铃木：你们好，我是铃木裕。

记者：哎呀，太令人吃惊了。今天是来看"铁拳 4"的吗？这种事还是头一次吧？

铃木：今天我是被久司 (SEGA 董事长) 带来的。我还是第一次以这种形式来看"铁拳"的作品。因为人太多了，所以我还没有玩，过会儿我要让片桐教我怎么玩。不过视觉效果是相当不错的，那个森林的场景相当的美丽，水也制作得很漂亮。

原田：在处理那些场景时着实下了一番苦功。

记者："铁拳 4"的开发状况才只有 45%，"VR 战士"又如何呢？在你眼里看来是多少呢？

铃木：请在片桐所说的数字上加上 10%，因为大概就是那么多。

片桐：我说是 85%……

铃木：那么就是 95%(笑)。

片冈：不过 VF. NET 却只有 50%。

木元：很辛苦吧！

片冈：嗯，因为网络是没有终点可言的，而且其中还有些部分只有实际尝试之后才会明白。

记者：你们认为对方的精彩之处在哪里呢？

片冈：会场中的录像恐怕是在强调"铁拳"的墙壁攻防吧！

原田：那是我进行勉强编辑的(笑)，在现阶段还无法碰到墙上。

木元：那些还需要在今后继续进行调整，不过只要将基本性的墙壁攻防作为重点来制作就可以了。

铃木：我刚才在看时觉得"铁拳 4"里的高低差很像"VR 战士 3"，但是细看果然不一样，我觉得很不错。

原田：不不不，千万别这么说。

片桐：如果我们的上层人士在看到今天的"铁拳"之后而回去对我们说"高低差还是很不错的，在 VF4 中也加入高低差吧"的话，那我们可就惨了。

铃木：嗯，虽然高低差并没有什么不好的，但是调整过程却是非常费事的。所以我们也曾试着制作过高低差，不过还是没有让它在"VR 战士 4"中出现。

记者：如果从某意义上来说，那我感觉这次的"VR 战士 4"将会是简单和有趣的结合体。

铃木：与其那样倒不如说我们并没有做些十分勉强的事情。但是，如果用一句话来说的话，那么我想这次的"VR 战士 4"也许是"VR"系列中最有趣的一部作品。但是到底哪里有趣我是怎么也无法用嘴来说明的，我觉得这次的"VR 战士 4"有些将"2"的氛围扩展的感觉。

记者：原来如此。我们期待站今后两部作品在家庭用游戏机上的开发。

铃木：NAMCO 在这次制作"铁拳 4"的基板 SYSTEM 246 是与 PS2 相同的，所以他们在制作 PS2 版时是应该相当有效率的，而我们则会很辛苦。

木元：不不，我想我们也不会轻松的(笑)。

片冈：不过我们一定会做各种各样的努力的。

原田：是这样的。

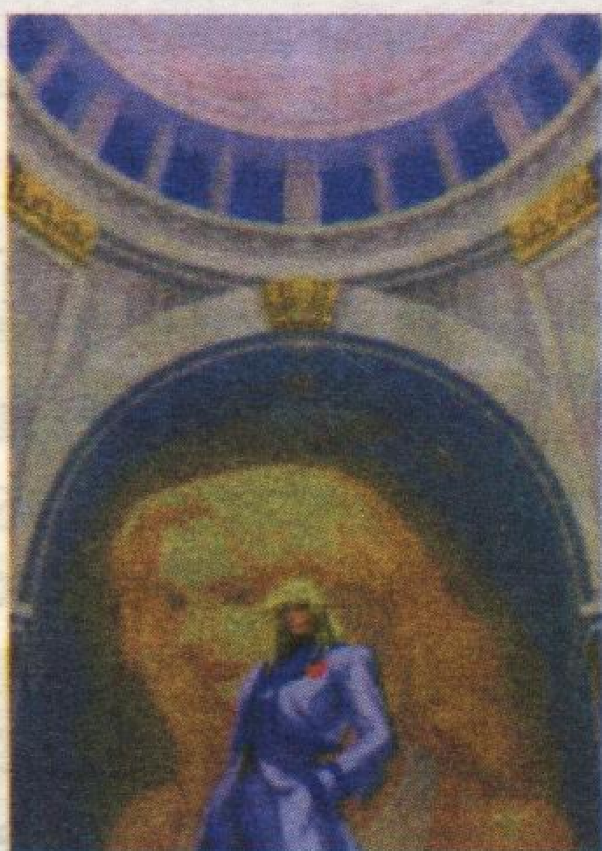
"饿狼传说　狼之印记"，是"饿狼"系列中最后的作品，故事讲述的是在"基斯"死后10年，收养"基斯"之子洛克的特瑞·博加德突然收到了一封"THE KING OF FIGHTERS"的招待信。特别的是，本来信中还特别提及到了洛克的母亲"玛丽"。为了探明母亲的生死，洛克决定作为选手出场，而特瑞则跟随他也来到了"THE KING OF FIGHTERS"的比赛……



饿狼传说　印记中谜一样的开始……

基斯·霍华德的儿子"洛克"，为我们讲述他谜一样人生的开始……

从SNK公布的故事概要来看，洛克是因为要探明自己母亲的生死而参加"THE KING OF FIGHTERS"大会的，那么在洛克的情节中，是怎么阐述那叫"玛丽"的神秘女士呢？其实只要玩过本作就知道，最终BOSS叫卡因·R·海因莱因，他是基斯妻子玛丽的弟弟，为了能继承基斯在南镇的霸业而举办了这次大会。当洛克与卡因相遇时，卡因向洛克说明自己是洛克妈妈的亲弟弟，也就是洛克的亲舅舅了。他在看过基斯的遗书以后（虽然他说他看不懂吧），便想继承基斯的霸业，统治南镇，并以此向洛克请求加盟。但是，从小由特瑞抚养长大的洛克也是向往自由的性格，他毅然拒绝了舅舅的邀请，可是在战胜卡因以后，卡因突然说："如果你的母亲还活着的话……你也这样决定吗……"









这以后，画面切换至特瑞，当特瑞找到卡因时，洛克已经决定跟随卡因了……基斯的后代，又迈上了"暗之支配者"的道路，可是饿狼的故事却就此结束。一切都是谜，洛克宿命的人生，就只有玩家自己来策划了……

饿狼传说　印记中谜一样的人物……



在许多人的结尾中出现，但也只是凤毛麟角地提起过，真正算是参与到结尾的，也就是罗德里格斯与牙刀。

罗德里格斯，极限流南美支部的代师范，是武功只低于总代师范坂崎良的极限流传人。如果使用这位大汉ENDING游戏的话，在结尾处，罗德里格斯回到自己的道场，本以为通过这次的"THE KING OF FIGHTERS"并获得了冠军，能为本来并不景气的南美支部道场带来一些生气。但是回到道场才发现，原来道场已经被人"踢"了，招牌被拿走了……从门下弟子处得知，原来是在自己参加大赛，而且坂崎良也上山修练之际，着中式服装的神秘男子突袭道场，所有道场高段者一起上来阻止都不是神秘人的对手，于是最后道场被神秘人破坏了。





罗德里格斯的情节只是为神秘人武功的高深做了铺垫，而牙刀的情节则向我们微微开启了一下神秘人的面纱。牙刀在战胜卡因以后，准备杀死卡因的时候，神秘人出场，一瞬间将牙刀击至失明，并趁机救走卡因。从画面上来看，救走卡因的神秘人就是身着中式对襟长衫的男人，这与奇袭罗德里格斯道场的神秘人是同一位。从后面的情节中，我们发现，牙刀从声音中分辨出这位神秘人其实就是自己的父亲……



遗憾，饿狼传说到此完结了，我们也不能知道这已经展开的故事是要按照什么样的情节发展，神秘人的目的和动机都会是永远的谜团……





饿狼传说　印记中谜一样的情节……

格兰特，游戏中的中BOSS，拥有类似与基斯·霍华德的身躯和破坏力，并且留着与基斯相同的发型，只不过发色与武功不同而已。如果使用其通关的话，会了解到一些幕后的故事。

当见到卡因时，卡因会回忆起当初的情景，他说："格兰特……想起来了……当初姐姐、你、我……三个人一直在一起……那时侯我们约定要永



远在一起……但是事实并不是这样的……今天……你还记得吗……就是我们当初盟约的时候……你愿意留下来陪我吗……共同为我们的目标努力！"

看到上面的文字了吗？首先我们不敢说这位隐藏人是不是就是基斯，因为这个设定在游戏中一直没有得到任何的解释，如果是的话，那么一切就都不用解释了。但是，谁也不能排除这位叫格兰特的人物不是基斯，如果他是另外一位人物的话，那么剧情就远比我们想象的复杂——

首先，我们可以肯定，格兰特就是洛克的妈妈、也就是基斯妻子的好朋友，他们在基斯还没有与玛丽成婚以前就认识了，而且还有所谓的三人永远在一起的盟约……关系忒不一般了！随后，玛丽与基斯的成婚和后面基斯的死，就让我们不得不怀疑了。既然三个人有盟约，为什么还要让玛丽离开自己的亲弟弟与密友呢，从卡因一家的背景来看，也是豪门呢，不会因为权势、金钱什么的放弃自己的幸福，所以我就只能猜测是另外两个原因。



其一是玛丽与基斯真心相爱，那么是这样吗？我们来看看洛克情节中表述的一些情节，从洛克攻关中情节交代，洛克之所以对基斯抱有仇恨，是因为当他妈妈临死的时候，基斯见死不救。OK，首先我们确定基斯不爱玛丽。之后，洛克的情节中又有这样的对话，洛克质问卡因说："告诉我……妈妈到底为什么死的……为什么她单独与我相处的时候不叫我霍华德……而是达西！"好了，不管玛丽爱不爱基斯，洛克其实并不是基斯的孩子，或者说玛丽不想洛克是基斯的孩子，因为她不愿意叫他姓霍华德。综上所述，我们可以确定，所谓"爱情的力量"是说不通的。

那么另外一个说法就是这样的——阴谋！（谁也不知道故事向后面发展是什么样子，所以这也只是猜测，不过有一些论据罢了。）基斯没有其他子嗣，所以一旦他有什么不测的话，能继承他的家业的也就是只有洛克，或者他的母亲玛丽。而洛克当时还小，所以但凡基斯出现不测，其实就是海因莱因家族来主持基斯家业，而且事实也就是如此，所以违心的婚姻出现了！

我们再来看看所谓的"见死不救"，据洛克情节中所述，基斯曾经"见死不救"，那么这样想的话，卡因应该痛恨基斯一脉，因为他们夺取了自己亲爱的姐姐的生命。可是，我们见到的事实并不是如此，所有人物通关以前，与卡因的对话中，都没有见到所谓卡因憎恨基斯的表示。那么也就是说，那次洛克小时侯见到妈妈的死，与父亲的见死不救，不定后面又隐藏着什么不为人知的秘密呢。我们再看基斯，那是什么人物！历史上主持"THE KING OF FIGHTERS"大会时间最长的人，并且其间只有1次失利，控制南镇到了随心所欲的地步。虽然多次被特瑞·博加德等击败，并多次濒临死亡，但是都一一化险为夷，怎么能轻易死亡呢？值得怀疑的死亡！

好了，我的个人看法罗列结束，具体的猜测我想不用多说大家也明白了，不过遗憾的是，没机会论证我的猜测了。（呵呵……我的恶趣味……）

饿狼传说　印记中谜一样的罗曼蒂克……

女海贼——B·琼妮，妖艳妩媚的年轻女性。使用此角色通关时可以见到如此的情节——

当琼妮与卡因相见的时候，被卡因的一番话所折服（虽然她没有明确表示，但是我们可以感觉出来），卡因说："现在生活的人类，浑浑噩噩地过着每一天，并不了解生活的目的与意义，这是个毫无任何创新的社会……人类创造了一切，人类就应该是创造的群体，不了解生活目的的人就不属于人类……我要创造属于真正人类的社会，首先第一步就是让南镇独立出来，以我们的力量来创造出新的神话……"如此的一番话，打动了只是为了金钱而生存的琼妮，让她年轻的心出现了"波澜"。以至于，到后来，当她的海贼部下把她从爆炸的废墟中救出的时候，琼妮醒来首先问："你们救我出来时，没有见到别人吗？"

手下回答："没有看见别人，只有舰长……"

琼妮："那就好……没有见到什么就好……"

随后，琼妮轰走了手下，独自站在山上，望向废墟，并自言自语道："真是……混蛋……"

本来是一段郎才女貌的佳话的开幕，结果饿狼的故事就此结束了，遗憾呀！本想能再有所突破，现在来看，随着SNK被收购，这段感情只能由玩家在心中虚拟了……















游民画屋

这期最大的变化就是每幅作品上增加了编号，以便于大家在前面的读者调查表中为自己最喜欢的作品投上一票。当然了，如果评语写得精彩的话，laser会是有礼物赠送的哦（连续三期赠刊，每期选出两名）。另外，由于种种原因，有些作品错过了刊登的时间，在这里laser先要对这些作者说声对不起了。当然，好东西就是好东西，laser是不会放过的。:)

投稿信箱：**laser@ acwind. com**



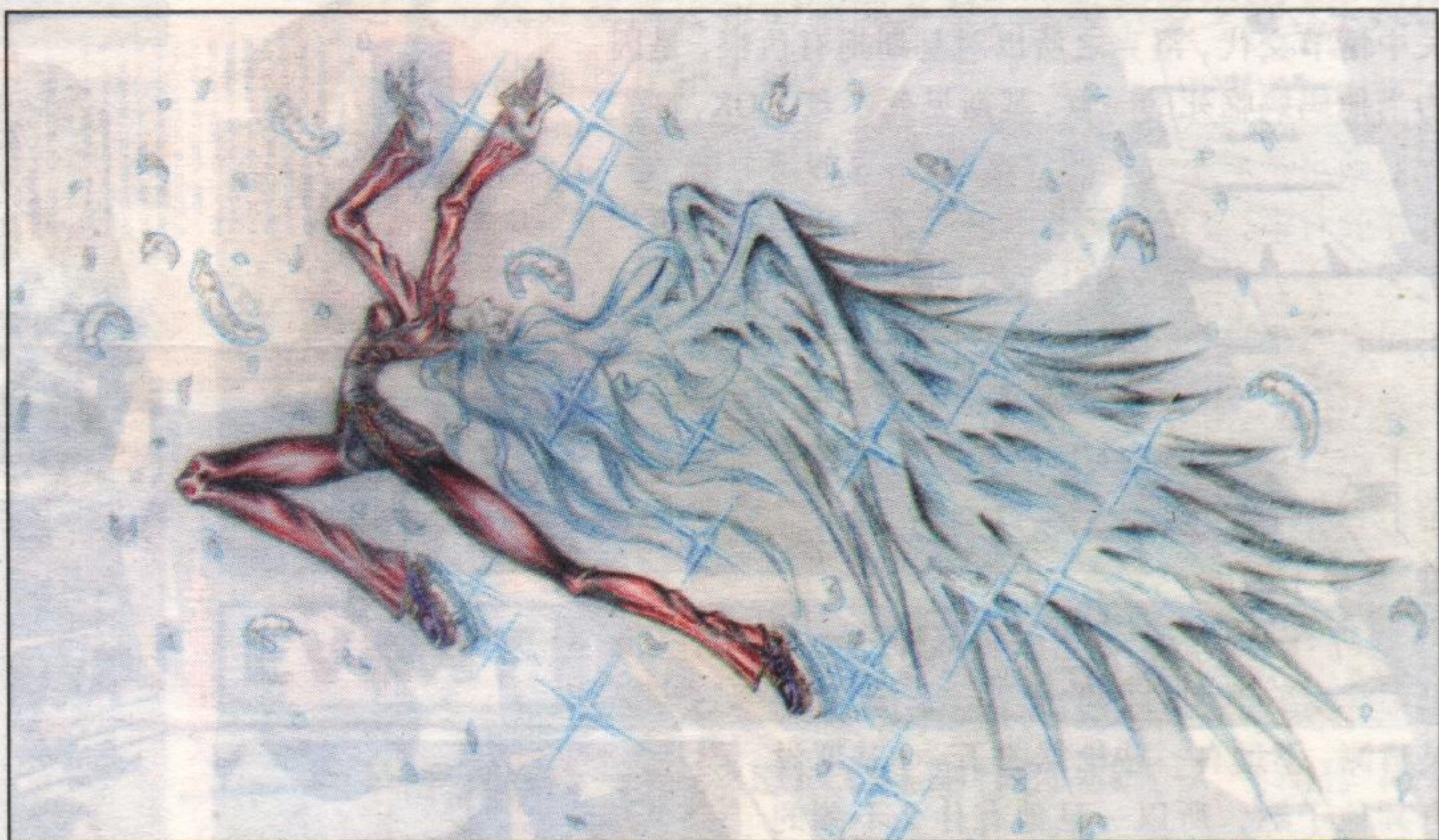
《真·侍魂之仇恨的起源》 山东省 青岛市/葛亮 编号/❶

又是葛亮小弟弟的暴笑侍魂四格，虽然画面简单，色彩也不出色，但是创意是第一位的啊。由于一些原因，这幅本来应该登在第7期上的作品被拖到现在才刊登出来，希望葛亮小弟弟不要怪laser，以后记得要多投一些这样出色的四格啊。



《最终幻想X》 湖南省 常德市/聂盟 编号/❸

算得上是最早的一幅有关于FFX的作品了，画面的整体感相当出色，色彩的运用也相当纯熟。但是水纹的处理上还需要再下一定的功夫。



《冰上的天使》 湖北省 京山/黄帆 编号/❷

非常有创意的作品，作者能够有这样的想像力真的让laser十分佩服。但是下次要注意千万不要再用铅笔来画，扫描仪扫起来十分的吃力。



《特勤机甲队Ⅳ》 湖南省 株洲市/刘劲 编号/❹

相当漂亮的女孩子呢。在手指等细节的处理上十分优秀，但是身体比例存在相当大的问题。



《IORI》 辽宁省 朝阳市/DEO·R 编号/❺

这是本期laser最喜欢的一幅作品了，可能是因为和作者一样喜欢荒木飞吕彦的原因吧。虽然说见过的画八神的作品不计其数，但是以这种画风，画的如此出色的laser还是第一次见到。飘逸的线条，看似随意泼洒的水彩，八神脸上说不清道不明的表情……laser真是太喜欢了。

特　辑

人设大师们的世界

大家在玩游戏的时候，会不会对以下的问题产生兴趣呢？“这幅画到底是谁画的呢？”“他们除了画这些以外还在做什么事情？”

我们这一次的特集里面，就对大家感兴趣的问题作一些解答。现在就让我们随着这些名动天下的人设大师灵动的画笔，进入一个我们以前并不了解的世界。

玩家最喜欢的画师排名 1位

野村哲也

最终幻想X

在玩家和读者心目中人气度最高的画师，就是担任现在最具影响力的游戏《最终幻想X》人物设定的野村哲也。在SQUARE的招牌游戏《最终幻想》系列中，野村哲也曾经担任过Ⅶ、Ⅷ两代的人物设定。除此之外，他还担任了《寄生前夜》系列和《保镖》的人物设定，可以称得上是SQUARE公司的御用画师了(笑)。他的作品一向以风格独特、描绘精细而著称，在这次《最终幻想X》的设计当中，可以看出野村哲野在努力尝试亚洲以外的风格。

SQUARE
Disney

最新作《王国之心》

野村哲也下一回的作品，是SQUARE公司与迪斯尼公司联合制作的最新游戏《王国之心》中担任人物设定。在这款游戏中，由野村描绘出的主人公们将和那些大家熟知的迪斯尼著名角色相遇，并一起展开新奇有趣的冒险。由于是第一次和国外的大动画公司联合制作，所以相信野村哲也又将会在我们面前展开一个崭新的世界！让我们摒住呼吸，静静地等待那一时刻的到来吧。

玩家最喜欢的画师排名 2位

猪股睦实

永恒传说



排在第二位的是担任《永恒传说》、《命运传说》的人设大师猪股睦实。她的绘画风格向来以纤细、美丽著称。除了为游戏做人物设定的工作以外，她还在为以《宇宙皇子》(藤川圭介著)为代表的一些小说做插画，在业界相当的有名。另外，她还在《新世纪 GPX》等动画中担任作画监督。她的作品受到了不同年龄、性别读者的拥戴。

玩家最喜欢的画师排名 3位

天野喜孝

黄金城之门



向来以瑰丽、奇艳著称的天野喜孝大师是大家都比较熟悉的了。除了为《最终幻想》系列等游戏做人设之外，他还在为《亚尔斯兰战记》(田中芳树著）等小说做插画，相当的受欢迎。



玩家最喜欢的画师排名 4位

金子一马

真·女神转生

风格诡异的金子一马在为《女神转生》系列、《魔剑 X》等游戏做人物设定，外型各异、风格独特的各种恶魔给玩家们留下了相当深刻的印象。

玩家最喜欢的画师排名6位

田中久仁彦

异度装甲 异度传说

曾为《异度装甲》做人设的田中久仁彦此次仍然在续作《异度传说》中担任同样的工作。此外，他还为OVA《KEY THE METAL IDOLL》做角色原案。







玩家最喜欢的画师排名7位

藤岛康介

幻想传说

藤岛康介的大名想必喜欢游戏、漫画、动画的朋友们早已经如雷贯耳。在各个领域里都有相当发展的藤岛康介虽然活动众多，但是一点也看不出他有疲倦的感觉。现在的主要精力是放在漫画的连载上。



玩家最喜欢的画师排名8位

鸟山 明

勇者斗恶龙 时空之轮

鸟山明，光这三个字便足可以说明一切。曾经相当辉煌的他最近有些偃旗息鼓，实在是一件憾事。









玩家最喜欢的画师排名9位

小林智美

浪漫沙加领域篇

为《浪漫沙加》系列做人物设定的小林智美，在小说插画、配图等领域也是相当的有名。风格以耽美著称，深受众多玩家和读者们的喜欢。

玩家最喜欢的画师排名10位

樱瀬琥姬

荒唐女王

为《炼金术士玛莉》系列做人物设定的樱瀬琥姬，做为《GRANDEEK》的作者在漫画界十分活跃。同时她现在为PS2上的新游戏《荒唐女王》做人物设定，不知道将会有什么样的表现呢，不妨让我们拭目以待。





玩家最喜欢的画师排名5位

漆原智志

幻想骑士II

为《幻想骑士》系列、《梦幻模拟战》系列担任人物设定的漆原智志笔下的人物，不但女孩子艳丽妩媚，男孩子也显得十分的帅气漂亮。虽然这样一来既可以赢得男玩家们的喜欢，也可以引起女玩家们的关注，但是角色描绘的过于艳丽反而冲淡了角色本身的魅力，不能不说是漆原的弱点所在。

其它的知名画师

除了以上我们介绍过的十位著名人设大师以外，在游戏界中还有许多知名的画师活跃在许多游戏的各个领域。接下来，我们挑一些较为重要的为大家介绍一下。首先是在著名空战游戏《皇牌空战》系列中担任映像设计的和野一聪与担任世界观设定的片渊须直，他们近乎于完美的合作使《皇牌空战》系列在喜欢模拟游戏的玩家们心中一直处于不可动摇的霸主地位。







河野一聪





曾参予过《魔女宅急便》、《MEMORIES—大炮之街》等作品的制作，《名犬莱西》的监督，剧场版《阿莉达公主》的长篇映画及监督。

片渊须直



曾经在《超时空要塞MARCROSS》等著名动画中担任机械设定的河森正治，同时也在《装甲核心》等游戏中从事相同的工作。由于在这几部作品中的表演十分出色，风格独特的各种机械给玩家们留下了相当深刻的印象，以至于在游戏界中河森正治被称作机械设定的第一人。



在过去几年中，既叫好又卖作的游戏可以说是少之又少，《北欧女神传说》就可以说的上是无可争议的一款。其中担任人物设定和世界观设定的吉成钢、吉成曜兄弟二人功不可没，从我们前几期中的人物设定欣赏中可以看出二人大气且不失于细腻、浓重且不偏于繁琐的画风。



在去年的日本街机大赏中几乎囊括所有奖项的动作游戏《钻头先生》，虽然说流畅的游戏性和精美的画面使这款游戏增色不少，但可爱的人物设定也是它成功的秘决之一。担任人物设定的米奇与指田捻虽然说在游戏界与动漫界中不是十分出名，但他们所设计的人物必定会在游戏的发展史上留下浓重的一笔。



《炼金术士》系列虽然说在国内的玩家中不太出名，但是在日本国内却是大受欢迎。担任最新作《莉莉工作室》人物设定的是山形伊佐卫门。



ALL OF THE WORLD
纵横四海





“……如果媒体为了迎合大众而改变自己的风格,那就是犯罪……”

“……你们的三国终于可以看了……”

以上两段文字均摘自无数封读者来信。其实原来也遇到过这样的情况,比如当初为了定位攻略部分是应该以剧情为主,还是流程以及学术性的资料罗列为主,大家收集到的读者意见也是这样。其实要想满足所有读者的要求,的确很难,不过这种境界也是我们所有编辑想要达到并为之努力的。

——DRAGON

三国的真相
擦干眼泪说刘备

文/非天工作室

前些日子,看到了一些读者对我们文章的反映。虽然多是些批判性的言语。我们还是要先感谢这些读者的回应,至少这表明我们的文章还是有人看,并且有人在争论,这一点实在是让写文章的我们感到光荣!

在这诸多的反对意见中,有一点反而更坚定了我们将《真相》写下去的信心。那就是,现在有很多喜爱三国的朋友,总是把演义小说中虚构的成份代入到真实的历史中,以为演义中提到的就是历史。如果是在讨论演义小说,也就罢了,可是分明在讨论历史,却总是人以演义的东西作依据来发表观点,而且还义正言辞地说这就是历史。这一点让也曾同样受过《三国演义》蒙蔽的我们感到遗憾。

当然我们也不是说《三国演义》有多烂,作为一部演义小说而言,它的成就是不言而喻的,否则就不会有这么多的三国迷了。但是小说是允许虚构的,而研究历史则不允许有一点想当然。研究历史的态度应该是严谨的,在没有掌握充分的理论依据之前,是没有发言权的。

另外,可以告诉吕青读者,非常感谢您的意见,承蒙您喜欢我们的小说,我们觉得受宠若惊,非天的奇幻小说《生命》还在继续写着,现在网站上已经开始登第三卷了,请喜爱《生命》的朋友们上我们的网站浏览(http://sikuli.yeah.net),给我们的小说多提意见。不过,您提给我们的建议,恕难从命,姑且不谈我们的这种行为是不是堕落——这一点大家有不同的看法,可以进一步交换意见——至少,非天工作室也要骗稿费吃饭吧,呵呵。

书归正传,这一回我们来说一说汉末三国三巨头中的刘备。刘备的形象,由于是在演义中作为正面角色来塑造的,而且又要与演义中曹操的奸诈作对比,所以给人一种仁德宽厚、悲天悯人,而且动不动就爱哭鼻子的柔弱感觉。那么刘备在历史上的真面目又是怎样的呢?让我们擦亮眼睛来看一看吧。

刘备生于汉延熹四年即公元161年,据说是汉景帝的儿子中山靖王刘胜之后。虽然说是帝室之胄,但不幸地是,这个中山靖王刘胜是个出了名的乐酒好色之徒,有子一百二十余人,因此刘备这一支可以说是量产型皇室宗亲,其号召力自然要打很大的折扣。

皇室宗亲的出身并没有给刘备带来很好的环境,刘备很小就成了孤儿,家境也很贫寒,《三国志·先主传》说他“与母贩履织席为业”。而三巨头中的曹操出生于一个显赫的宦官家庭,孙权出身于地方豪族,又承父兄之业。与他们相比,刘备的基础就显得薄弱了许多。

汉熹平五年,刘备十五岁的时候,母亲让他去游学,拜当时的儒学大师卢植为师。《三国志·先主传》说刘备“不甚乐读书,喜狗马、音乐、美衣服”,可见是个不肯好好学习的问题学生。这次游学对于刘备来说,最大的收获应该就是结识了同窗公孙瓒,《三国志·先主传》载“瓒深与先主相友。瓒年长,先主以兄事之”,这一点对刘备日后的起步产生了重大的影响。

历来史书中记载的“帝王之相”都必然有与常人不同之处,刘备当然也不能免俗。《三国志·先主传》说刘备“身长七尺五寸,垂手下膝,顾自见其耳,少语言,善下人,喜怒不形于色。”“垂手下膝”不知是上肢长还是下肢短,“顾自见其耳”想必是耳朵大而且向前伸展。不知道是不是为了配合刘备帝室之胄的身份,有夸大的成份,反正这个形像现在想来似乎更象是返祖现象。

游学归来后,刘备开始交结豪侠,阴蓄部众。关羽和张飞应该就是在这时归附刘备的。这里有一个疑点,所谓交结豪侠是一种很费钱的行为,而刘备一贫如洗,连游学的费用都是叔父赞助的,他哪里来的这许多钱呢?而这时两个中山大商的突然出现就显得更微妙了,《三国志·先主传》说“中山大商张世平、苏双等赀累千金,贩马周旋于涿郡,见而异之,乃多与之金财。先主由是得用合徒众。”这两个人是贩马大商,与刘备一不沾亲二不带故,只是因为没见过长得这么诡异的人,就提供赞助,这笔生意未免太亏本了。如果说是为了保障商路的安全,那么找保镖找官府不是更合理一些吗?为什么要赞助一穷二白的刘备呢?如果把这笔钱财理解为保护费,倒是合理了许多。如果是的话,那么刘备当时的行为就很值得研究了。

刘备正式进入官途是在汉光和七年,黄巾起义爆发后,朝廷见黄巾势大,于是从各州郡招募义兵,共同讨伐黄巾军。刘备时年二十二岁,由于协同讨伐黄巾军有功,被授为安喜县尉。演义中怒鞭督邮的情节就发生在这时,不过主角并不是张飞,而是刘备。《三国志·先主传》中载:“督邮以公事到县,先主求谒,不通,直入缚督邮,杖二百,解绶系其颈着马枊,弃官亡命。”当时的具体情况如何,现在已经不得而知。单以这段材料来看,只因为上司不肯见他,便破门而入,视上司之命如草芥,打了他二百大板,然后就丢官落跑,这种粗暴行为哪里有半点仁爱之心。演义中把这个黑锅背在张飞身上,可真是冤枉啊。

在这以后，刘备又当过下密县丞，从高唐县尉作到高唐县令。他当然不甘心老当这些基层干部，于是投奔到同窗好友公孙瓒的麾下。

刘备的第一次人生转机出现在汉献帝兴平元年即公元194年，曹操征讨徐州，徐州牧陶谦向田楷求救，刘备也一同到了徐州。《三国志·先主传》记载："时先主自有兵千余人及幽州乌丸杂胡骑，又略得饥民数千人。既到，谦以丹杨兵四千益先主，先主遂去楷归谦。谦表先主为豫州刺史，屯小沛。"从这一段看来，刘备在公孙瓒手下兵不过千余人，官不过一郡之相，似乎并没有受到重用。陶谦又给兵又给官，刘备哪受得了这种引诱，与公孙瓒的交情也只好不顾了，迅速与田楷断绝关系，改投陶谦。

接下来就是所谓的"让徐州"了，《三国志·先主传》记载"谦病笃，谓别驾麋竺曰："非刘备不能安此州也。"谦死，竺率州人迎先主……先主遂领徐州。"演义中"陶公祖三让徐州"的情节在史书中并无所载，陶谦如果真心想让徐州给刘备，为何要等到死后才让？对陶谦让徐州的记载，只有在重病中对麋竺说的这句话，真正行动的人其实是麋竺。而麋竺与刘备的关系可以说是非常亲密的，献上妹妹不说，还赔上万贯家财。即使是在刘备最困难的时期，麋竺也始终不离其左右。《三国志·许麋孙简伊秦传》记载："竺雍容敦雅，而干翮非所长。是以待之以上宾之礼，未尝有所统御。然赏赐优宠，无与为比。"刘备对麋竺的待遇也充分说明了这一点。所以刘备领徐州牧这件事，麋竺、陈登等人在其中所起到的作用恐怕比陶谦本人要大的多。所谓的"让徐州"可以说是刘备拉拢人心的杰作，是一次政治方面的重大胜利。演义中为了塑造刘备的正面形象，故意让刘备对一心想要让掉徐州的陶谦推托再三，好象一点野心没有的样子，反而显得有些虚伪了。

被吕布夺了徐州后，刘备又投奔了曹操，借曹操之兵灭了吕布。在对待吕布的问题上，刘备的妻子家小二次落入吕布手中，吕布都没有加害，而刘备一句话就要了吕布的命，虽说吕布是个忘恩负义的典型，但刘备的做法着实有些"以彼之道，还施彼身"的味道。

曹操对刘备可以说是礼遇隆重，《三国志·先主传》记载："表先主为左将军，礼之愈重，出则同舆，坐则同席。"然而刘备就是对曹操看不顺眼，借机出奔后，杀了曹操的徐州刺史车胄，又占了徐州。被曹操打败后，刘备投奔了曹操的对头袁绍。袁绍被曹操击败后，刘备又投奔了刘表。细算起来，刘备的前半生东奔西投，比之吕布可以说是毫不逊色。

再有就是曹操南征荆州之时，刘备仓惶出逃。却带了十余万荆州老百姓。《三国志·先主传》记载"比到当阳，众十余万，辎重数千两，日行十余里"，这不能不说是刘备的政治宣传工作做得好，但是最后导致的结果却是这十余万民众作了炮灰，刘备众人却趁乱安全地落跑了。《三国志·先主传》记载"先主弃妻子，与诸葛亮、张飞、赵云等数十骑走，曹公大获其人众辎重。"刘备历来标榜自己"以人为本"，然而此时却弃十余万民众不顾，其仁德之心何在？

赤壁之战后，刘备占了荆州四郡，又向孙权借了南郡之地，总算有了安身立命之所。然而借的东西始终都是要还的，刘备却偏偏不想还，甚至不惜与东吴兵戎相见。《三国志·先主传》记载："孙权以先主已得益州，使使报欲得荆州。先主言：须得凉州，当以荆州相与。权忿之，乃遣吕蒙袭夺长沙、零陵、桂阳三郡。先主引兵五万下公安，令关羽入益阳。"要不是曹操进攻汉中，孙刘联盟恐怕早就保不住了。在这一点上可以看出，刘备的信用度也很成问题。

至于刘备夺益州的手段更是显得有些卑鄙。刘璋请刘备来是为了抵抗曹操，而且待刘备不薄，《三国志·先主传》记载刘璋："遣法正将四千人迎先主，前后赂遗以巨亿计……璋增先主兵，使击张鲁，又令督白水军。先主并军三万余人，车甲器械资货甚盛。"而刘备本来就存心不良，怎么会真心帮刘璋御敌，"先主北到葭萌，未即讨鲁，厚树恩德，以收众心。"什么都不干，只管恣意地花着刘璋的钱财来收买人心，还借口回兵救援东吴，"乃从璋求万兵及资宝，欲以东行。璋但许兵四千，其余皆给半。"简直是贪得无厌，欺负刘璋老实人嘛。最后阴谋败露，还趁着消息没传过来斩了刘璋的大将杨怀。刘璋就这样在刘备的算计之中，最终被迫投降了。

刘备占了荆益两州之地，又在汉中打败了曹操，夺了汉中，终于三分天下有其一了。他觉得自己的地盘和身份不相等了，曹操那边都称魏王了，自己还只是益州牧，干脆自立个汉中王。更耐人寻味地是，曹丕篡汉以后，刘备立刻就称帝了，《三国志·先主传》记载"或传闻汉帝见害，先主乃发丧制服，追谥曰孝愍皇帝。"汉帝被害只是传闻而已，而刘备迫不及待地为汉帝发丧追谥号，其称帝之心恐怕早已有之了。

刘备称帝以后，又率大军伐吴，为前此关羽的荆州覆灭战报仇，在形势占优的情况下指挥失当，被陆逊在猇亭打得大败。蜀汉精锐折损大半。刘备不久后也病死在白帝城，时年六十三岁。

陈寿评刘备："先主之弘毅宽厚，知人待士，盖有高祖之风，英雄之器焉。及其举国托孤于诸葛亮，而心神无贰，诚君臣之至公，古今之盛轨也。机权干略，不逮魏武，是以基宇亦狭。"说刘备知人下士，为人宽厚，这一点从刘备拔魏延为汉中督，以及对黄权降魏的处理上和观马谡之才这些事中可以得到明证。然而刘备才能谋略不及曹操，所以地盘也小。这个应该算是比较公允的评价了。

最后要提及的是，我们这里写刘备，并不是要揭刘备的短，说他如何的坏。而是在还刘备一代枭雄的本来面目。象演义中的刘备，动不动就哭，简直就是个软弱的受气包，这样的人根本不可能成大事的。而历史上的刘备是不会哭的，他才真正"喜怒不形于色"，一副流氓相，和老祖宗刘邦差相仿佛。

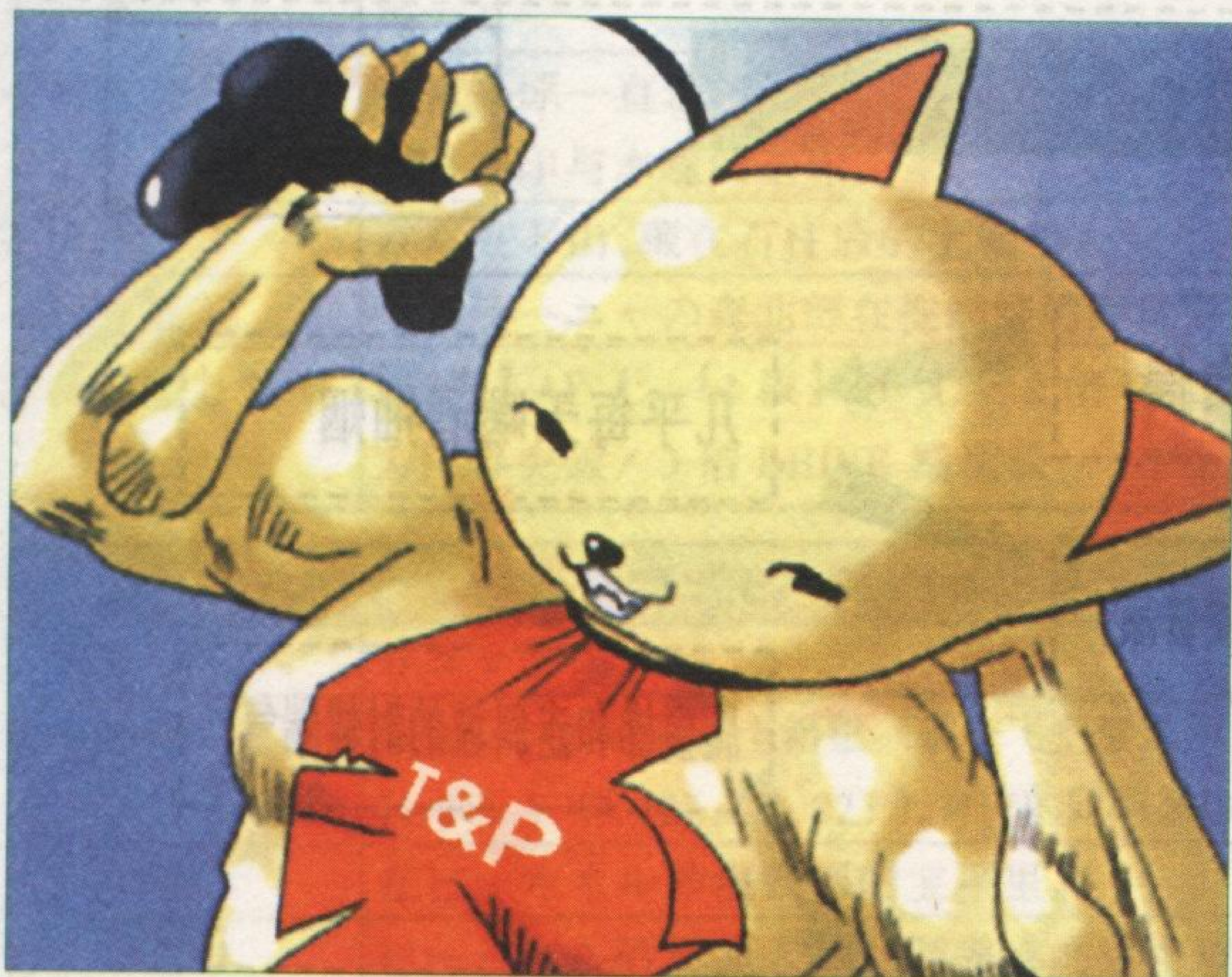


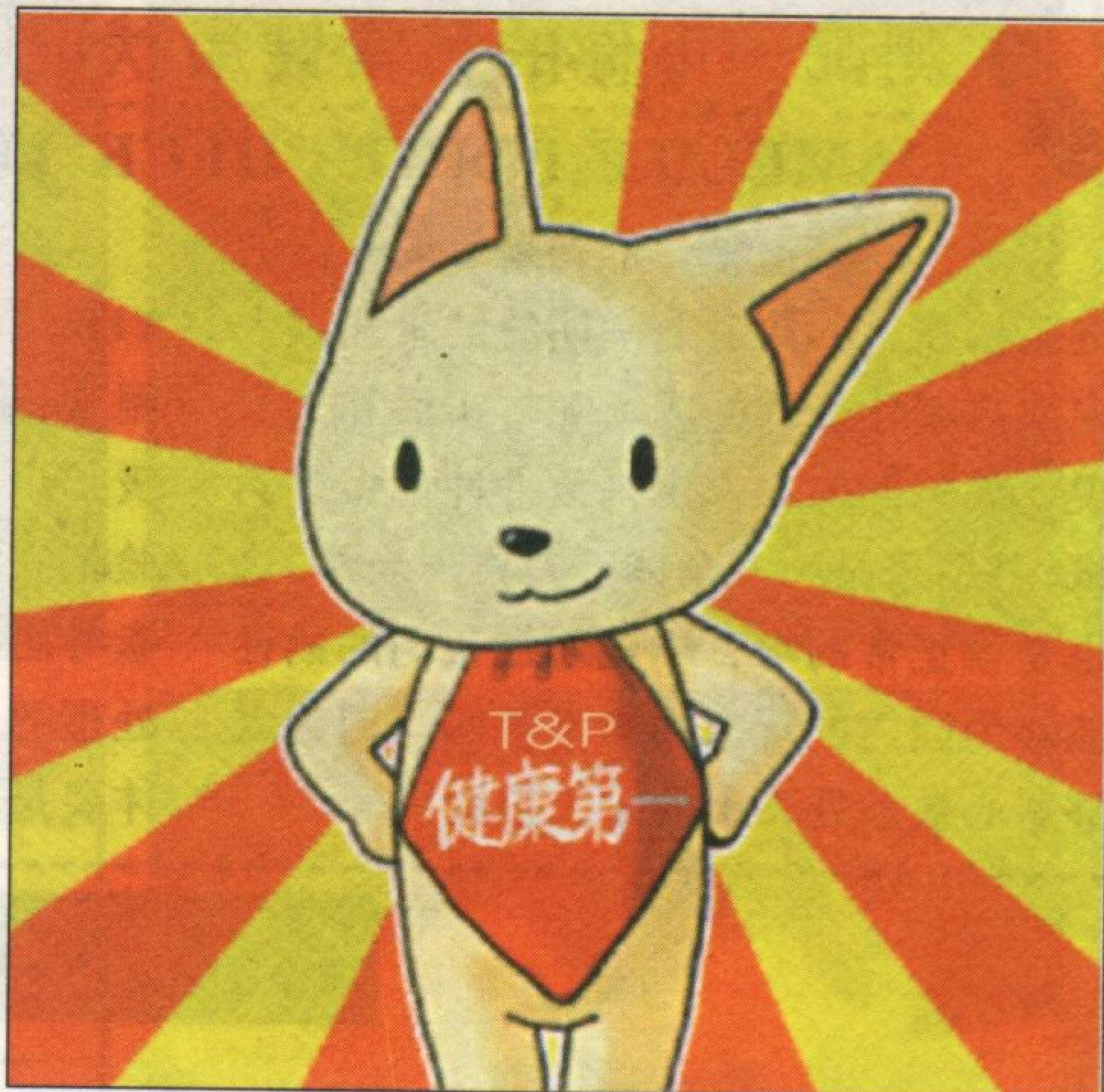
健康向导之游戏者的生活

责编/Laser

目标是游戏与健康的完美结合!

建立健康的游戏习惯!





上次我们给大家介绍了在游戏中隐藏的一些危害健康的情况，这回我们要更上一个层次，介绍“健康的游戏方式”和“如何解除游戏疲劳”的高级技巧。掌握了这些诀窍，相信每个游戏者都可以拥有健康强壮的体魄和心理健康。

游戏健康指引!

什么是KONAMI的HE(HEALTH ENTERMENT)?

推出跳舞地毯和打击乐游戏的KONAMI公司成了了新的事业部，这就是HE。这个部门的任务是研究开发能够通过游戏带给大家健康的游戏课题并把研究结果上报制作部讨论。那么我们就先看看已经发表和正在开发的一些商品吧。也许以后很多人会用这样的游戏来进行体育锻炼?也不是没有可能哦……



▲跳舞毯，估计国内的玩家也会人手一块了吧。

健康与娱乐的完美结合

随着DDR的大行其道，KONAMI公司看到了这一领域的美好前景。毕竟，能够将健康与娱乐结合在一起，是每个人都愿意看到的事情。







以上我们看到的就是KONAMI公司最新开发研制出来的音乐娱乐器械。它们能够将健身与娱乐完美地融合在一起，如果国内的玩家有见到的话，一定不要放过哦。

DANCE DANCE REVOLUTION FAMIMATTO

达成百万销量的DANCE DANCE REVOLUTION系列作品最新作FAMIMATTO。它的最大特征就是直接接到电视机上就可以使用。尤其是它可以使用电池运行。你可以去专卖店按照自己喜好购买不同的曲目来跳舞。如果再有2P专用跳舞毯的话还可以体验对战的乐趣哦。



值得关注的道具!

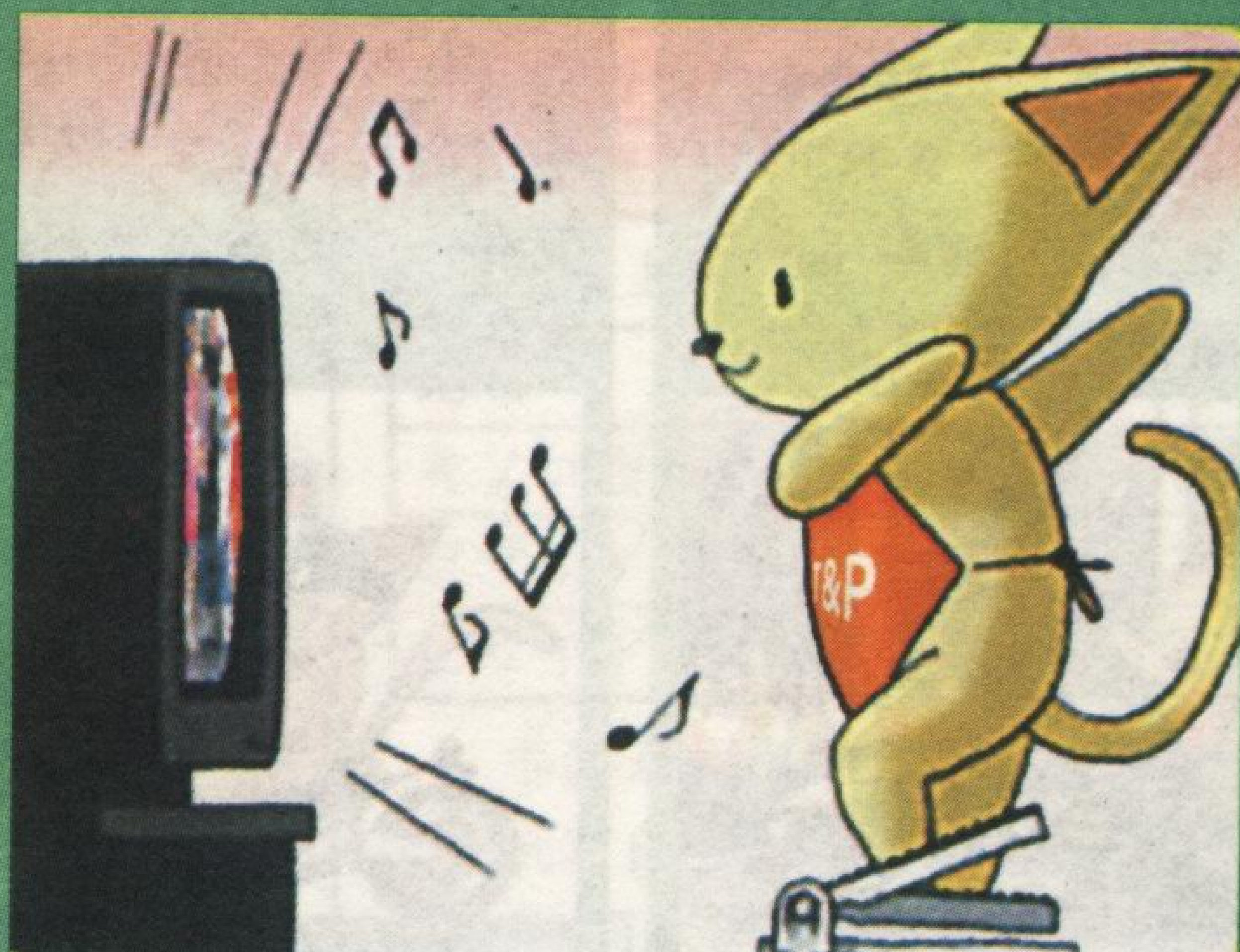
KONAMI从DDR开始到PARA-PARAPARA DANCE，创造出了很多活动身体的游戏，这次推出新产品也是自然而然的事情。KONAMI和很多玩具公司结成合作伙伴，在开发的产品中应用很多玩具模型。这些模型虽然看起来很古怪，但是它们都具有一个特点，就是既能够娱乐又可以健身。



▲随着音乐的节拍来踏动踏板，也是很需要技巧的。



▲古里古怪的像盘子一样的东西，它的作用是什么呢?



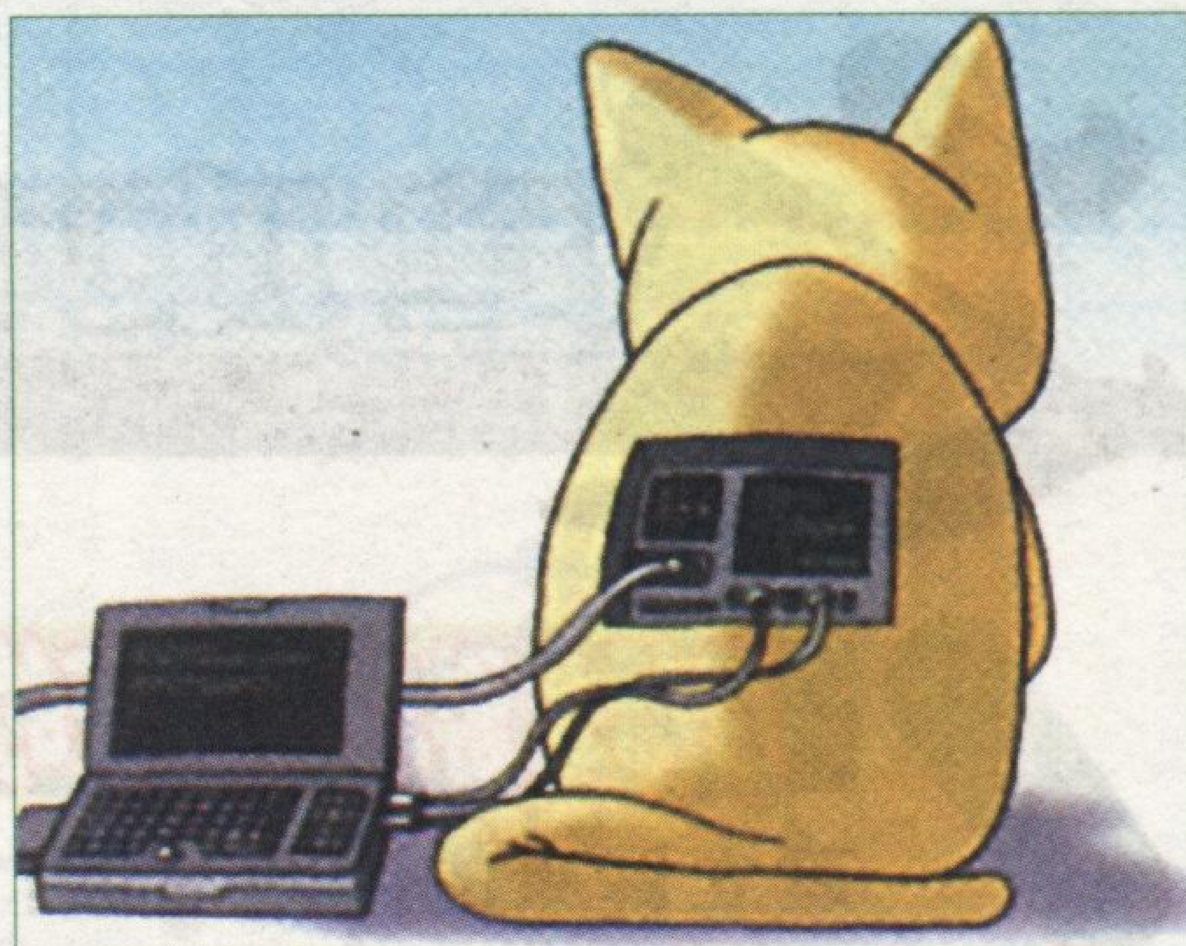
▲左踏踏、右踏踏、脖子扭扭、屁股扭扭，早睡早起让我们来做运动!

测试一下你的日常健康状况吧！

GAMELIFE POINT CHECK TEST

现在回归正题，首先是每期一次的健康诊断。不知道上一期的健康测试大家取得了什么样的成绩呢？实话和大家说，编辑部的众人也兴致冲冲地做了测试，其结果是……全体不及格。当然，这也是很正常的啦，毕竟通过我们的牺牲能够为国内的玩家换来幸福吗（因为太够恶心被远处飞来的砖头拍倒）。

这一期的测试方法是通过回答YES/NO选择箭头，一步一步向下继续测试，到最后，你就能够知道你的健康等级了。根据统计的数据结果我们根据经验把它们分成了ABCD四个等级，大家参考之后，根据自己的健康状况作善后处理吧。毕竟，身体是革命的本钱嘛，身体要是坏了，怎么继续游戏的革命呢？



START

YES（红色箭头） NO（绿色箭头）

对自己的健康有自信

户外运动也可以

几乎每天喝酒抽烟

常常在外吃饭和吃方便食品

每次吃饭的时间在15分钟以内

爬楼梯和走斜坡的时候喘气

比起茶水更喜欢咖啡和果汁

外出时喜欢步行

有持续进行的运动项目

不饮食过度

比起格斗游戏更喜欢RPG

认为自己胖

游戏失败的时候感觉伤心

睡觉无法解除疲劳

无法拒绝别人的请求

洗澡时用淋浴比澡盆多

每天都很忙

A 比较健康

B 一般健康

C 有点危险

D 非常糟

A

GAMELIFE CHECK

HEALTH ON PARADE

你拥有健康的身体。今后也请继续保持这样的生活。但是要注意随着年龄的增大渐渐丧失的自控力。



B

GAMELIFE CHECK

BORN TO BE WILD?

有时候会意气用事，但是生活算有规律。生活再有节奏一些的话会更加健康的生活。



C

GAMELIFE CHECK

只能驾驶自行车的健康

压力对身体的健康影响不小，必须要通过某种途径来缓解疲劳才可以。要不然的话，就会向D级进发。



D

GAMELIFE CHECK

弱不经风

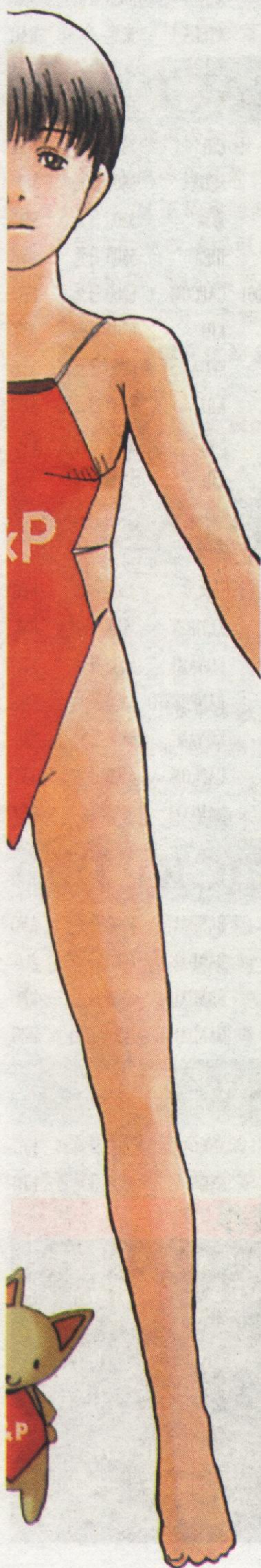
平时对健康毫不关心。因为运动不够而使疲劳积累，当然无法拥有健康。必须全面改变自己的生活规律。



治疗因游戏疲劳的身体吧



玩游戏的话多少都会引起身体的疲劳。那么如何使身体的疲劳程度控制在不危害健康的程度内就变的非常重要了。这里介绍给大家的是利用商店购买的器具或者身边随处可见的道具来恢复健康的方法。而且很多器具是非常便宜的，如果有兴趣的话就去买来试试看吧。说了这么多，其实就是想让各位玩家注意自己的身体。玩游戏是比较有趣的，但是如果为了玩游戏弄坏了身体可就没趣了。但是又有哪一个玩家，身边有好游戏的时候，不通宵达旦的通关呢。在下面的环节里，我们就向大家介绍一下当我们感到疲劳的时候，有效地利用各种器具来缓解疲劳的方法。



眼睛和头部的疲劳

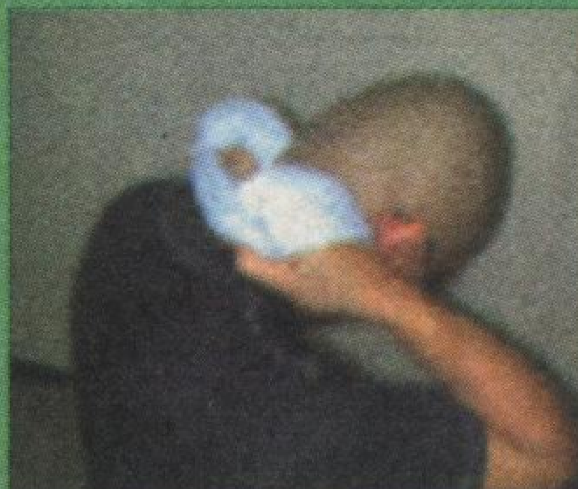
购买治疗器具



长时间游戏使眼睛疼痛和脖子僵直。这时可以使用眼药水和药贴以及头部按摩器具来治疗。药贴在冰箱里冰镇以后放在眼部可以缓解疲劳，按摩器可以治疗颈部肌肉疲劳。如果不了解内情的人看到这种场面，肯定会以为你生了什么大病。

身边的治疗道具

代替药贴的道具可以考虑湿毛巾。把湿毛巾在冰箱里冷冻一段时间后蒙在眼睛上一样可以起到治疗疲劳的效果。可以在游戏之间就准备好，在间歇的时候使用以缓解眼部充血。颈部的按摩器具可以使用毛巾和双手来代替完成。将毛巾围在脖子上，双手在头部两侧抓住毛巾，使小指一侧靠着头部，如图轻轻揉动。



手腕和背部的疲劳

购买治疗器具



可以使用“肌肉疲劳治疗双面夹”，它的工作原理与夹子比较像，两个点都可以主动作用力，这样就实现了双点的治疗效果。尤其对肩部和手部虎口等部位的治疗效果明显。还有一种带突起的小球，可以刺激手部的穴道来缓解疲劳。每当我们激战了一整夜，两只手几乎握不住手柄的时候，利用这些器具可以让我们有效地缓解一下。

身边的治疗道具



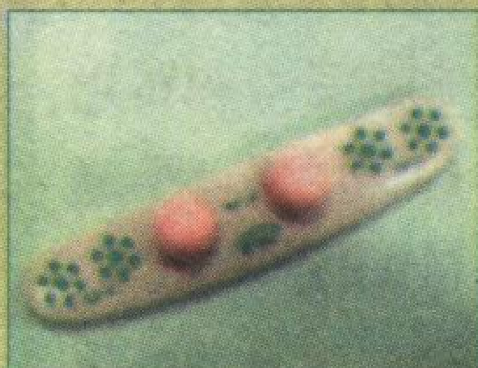


加速背部血液流动需要6个左右的高尔夫球，用细长袋子装入，象搓澡一样用双手在背部拉伸(如图)。同样将这个袋子绕在腕部上下揉动也可以促进血液循环。至于手部的血液循环可以通过拿两个球在手里旋转来促进。

腰的疲劳

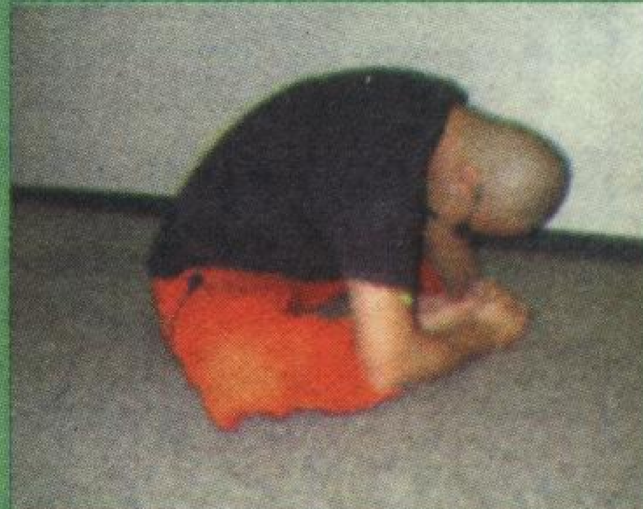
购买治疗器具





腰部的治疗器具很多，我们在大商场里都可以看到。使用的方法也不用我多说了吧，据说编辑部内部就有人使用……图中下面的一款是腰部和足底都能够按摩的两用按摩器，虽然说价格不是很便宜，但是为了自己身体的健康还是咬咬牙吧!

身边的治疗道具



最简单的方法当然是让家里人给按摩啦。可是因为玩游戏而让家人按摩的话如何说出口是个必须面对的问题。所以，还是自己经常做做轻微的体操运动吧。做体操的人和平时不做体操的人的体力差别是很明显的，而且体操可以减肥，试试看吧。

脚腕和足底的疲劳

购买治疗器具





对于足底的治疗我们可以借鉴日本的踏竹板方法。这种东西相信大家都不难找到，即使购买也很便宜。下面的一个道具是足垫中央有一个小球的器具。携带也很方便，远足的时候推荐使用。这两个器具都是遵循穴道按摩的医理，中医是宝啊。

身边的治疗道具





最方便的还是高尔夫球，当然乒乓球也可以了，如果踩不碎的话。你可以坐在椅子上，然后在地板上放这样两个小球，把双脚放在上面上下左右活动。还有一种方法是在睡觉的时候在脚腕下面垫一个垫子或者被子之类的东西，效果也很好，不信你试试看哦!

新作发售表

ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解迷	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	ETC	其它

PLAYSTATION

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月2日	不倦之时间(廉价版)	VISIT	1980日元	不详
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	5800日元	RPG
9日	中年人之时间~小姐,去钓鱼吧~	VISIT	1500日元	SPT
	中年人之时间~小姐,来用花札决胜负吧~	VISIT	1500日元	TAB
	中年人之时间~小姐,来用麻雀决胜负吧~	VISIT	1500日元	TAB
	私立凤凰学园3年纯真组	J. WING	3800日元	TAB
	妖怪花玩意	UNBALANCE	3980日元	TAB
	PACHISLOT帝王~BUNNY SP~	MEDIA	4800日元	SLG
	逢魔之时	VICTOR	5800日元	AVG
23日	NBAStreet	EA	6800日元	SPT
30日	心跳回忆2外传 Memories ringing on	KONAMI	5980日元	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES THE 恋爱	D3	1500日元	SLG
上旬	From TV animation ONEPIECE	BANDAI	5800日元	RPG
9月6日	EVE The Fatal Attraction	GameVilliage	7800日元	AVG
13日	桃太郎传说~石川六右卫门卷	HUDSON	未定	ETC
20日	DANCE DANCE REVOLUTION 5TH MIX	KONAMI	5980日元	ETC
27日	Memories Off 2nd	KID	未定	AVG
9月	逢魔之时2	VICTOR	5800日元	AVG
	私立凤凰学院三年纯真组	J WING	3800日元	SLG
	超级特摄大战2001	BANPRESTO	6800日元	SRPG
	常青之街	MEDIA	5800日元	SLG
10月	真女神转生2	ATLUS	4800日元	RPG
11月	ZANAC×ZANAC	COMPILE	未定	STG

PLAYSTATION2

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月2日	光荣给你 甲子园之霸者(DVD-ROM)	ARTDINK	6800日元	SPT
	GENERATION OF CHAOS(CD-ROM)	IDEA	6800日元	SLG
	GENERATION OF CHAOS(限定版)(CD-ROM)	IDEA	价格未定	SLG
9日	EVERBLUE(CD-ROM)	CAPCOM	6800日元	AVG
	筋肉番付 MUSCLE WARS 21(暂称)(DVD-ROM)	KONAMI	6980日元	SPT
23日	鬼哭(DVD-ROM)	CAPCOM	价格未定	AVG
	NBAStreet	EA	6800日元	SPT
8月30日	电车GO!新干线(DVD)	TAITO	6800日元	SLG
	玉茧物语2(DVD)	元气	6800日元	RPG
	beatmania II DX 5th style new songs collection(DVD-ROM)	KONAMI	6800日元	SLG
上旬	HOUSE BREAKER(CD-ROM)	KOEI	6800日元	SLG
8月	标!名门棒球部2(CD-ROM)	DAZ	6800日元	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.3(CD-ROM)	SPIKE	3800日元	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4(CD-ROM)	SPIKE	3800日元	SPT
	QUAKE III REVOLUTION(CD-ROM)	EA SQUARE	6800日元	ACT
9月6日	ZEONIC FRONT 机动战士 高达0079(DVD-ROM)	BANDAI	6800日元	ACT
	EVERBLUE (CD-ROM)	CAPCOM	6800日元	AVG
	实况世界足球2001(CD-ROM)	KONAMI	6980日元	SPT
	D.N.A~Dark Native Apostle (CD-ROM)	HUDSON	6800日元	AVG
13日	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001(DVD)	CAPCOM	6800日元	FTG
	王牌空战4 (DVD-ROM)	NAMCO	未定	STG
20日	GUITAR FREAKS 4THMX&DRUM MANIA 3RDMIX	KONAMI	6800日元	ETC
	ESPN XGames Skateboarding (CD-ROM)	KONAMI	6800日元	SPT
27日	寂静岭2(DVD-ROM)	KONAMI	6980日元	AVG
	SHAKE IT BRAVLES! (CD-ROM)	SCE	5800日元	ETC
9月	SKYGUNNER(CD-ROM)	SCE	5800日元	STG
10月	岭3(CD-ROM)	ATLUS	未定	RAC

DREAMCAST

日期	游戏名	厂商	价格	类型
9月6日	莎木II	CRI	7800日元	FREE
	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800日元	SPT
	ZEROGUNNAER2	彩京	5800日元	STG
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA	5800日元	AVG
9月13日	CAPCOM VS. SNK2 MILLONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日元	FTG
27日	Memories off 2nd	KID	6800日元	AVG
	CANDY STRIPE	SEGA	6800日元	AVG
	Memories off 2nd 初回限定版	KID	6800日元	AVG
9月	恶狼传说~狼之印记	SNK	5800日元	FTG
	D+VINE	KID	5800日元	AVG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月1日	黄金的太阳	任天堂	4800日元	RPG
下旬	奇奇怪怪的世界	ALTRON	5200日元	STG
9月13日	幻想水浒传 CARDSTORY	KONAMI	5800日元	ETC
21日	超级机器人大战A	BANPRESTO	5800日元	SRPG
	Z.O.E2173TESTAMENT	KONAMI	5800日元	SLG
10月	逆转裁判	CAPCOM	4800日元	AVG
	机械化军队	NAMCO	未定	ACT

NEOGEO POCKET

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月下旬	HUNTER×HUNTER	BANDAI	4500日元	AVG
	机动战士高达 VOL.2	BANDAI	4980日元	SLG
9月	FROM TV animation ONE PIECE	BANDAI	4500日元	RPG
10月	犬夜叉	BANDAI	4500日元	RPG

WONDERSWAN

日期	游戏名	厂商	价格	类型
8月2日	幕末浪漫月华剑士	SNK	2500日元	FTG
9月13日	SNK VS.. CAPCOM CARD2	SNK	4500日元	ETC

本月新作推荐

上个月PS2上的超级大作《最终幻想X》大家有没有玩到呢?如果没有机会玩的话,这个月也有很多非常不错的游戏推出,一定不会让你们失望!

日期	游戏名	厂商	类型
9月6日	莎木II(DC)	CRI	FREE
9月13日	王牌空战4(PS2)	NAMCO	STG
9月13日	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001(PS2&DC)	CAPCOM	FTG
9月21日	超级机器人大战A(GBA)	BANPRESTO	SRPG
9月27日	寂静岭2(PS2)	KONAMI	AVG

GAME游戏榜中榜

TOP 10

TOP 10 月间游戏销量榜 (7.11~8.10)

排名	平台	游戏	类型	厂商	发售日	销量	评语
1	PlayStation 2	最终幻想 X	RPG	SQUARE	2001年7月19日	250万1985	CLOUD:连续攻略七天,感觉自己变成了太空战士十(死)
2	GAME BOY ADVANCE	游戏王 DUAL MONSTER	ETC	KONAMI	2001年7月5日	24万7685	laser:漫画不是很好看。
3	GAME BOY ADVANCE	龙战士	RPG	CAPCOM	2001年7月6日	18万1327	E·T:我又回来了!
4	PlayStation 2	GT赛车3	RAC	SCE	2001年4月28日	17万5273	CARL:俺的PS2盒子上画的就是这个。
5	GAME BOY ADVANCE	皇家骑士团外传	S·RPG	QUEST	2001年6月21日	15万7945	DRAGON:发现上次的剧情攻略有些小错误。
6	GAME BOY COLOR	星之海洋~蓝色天体	RPG	ENIX	2001年6月28日	12万4857	星辰:令人惊叹的画面,一定要玩。
7	PlayStation 2	SHADOW HEARTS	RPG	ARUZE	2001年6月28日	11万8846	星辰:除了画面其它都令人失望。
8	PlayStation 2	蚊	ACT	SCE	2001年6月21日	10万7868	DRAGON:充满恶趣味的游戏。
9	Dreamcast	GUNDAM BATTLE ONLINE	SLG	BANDAI	2001年6月28日	10万953	DRAGON:不 ONLINE,没乐趣。
10	PlayStation 2	牧场物语 3	SLG	MARUCOME	2001年7月5日	9万3715	MARS:一直都很喜欢。

游戏期待榜

排名	游戏	平台	厂商	发售日	类型
1	燃烧战车2	PS2	KONAMI	2001年冬预定	ACT
2	莎木2	DC	SEGA	9月6日	FREE
3	星之海洋3	PS2	ENIX	未定	RPG
4	异度传说	PS2	NAMCO	12月预定	RPG
5	樱花大战4	DC	SEGA	2002年春	AVG+SLG

本月主机销量排行榜

主机	销量
PS	9,691
PS2	230,756
DC	21,760
N64	4,286
GB	16,277
NGP	857
WSC	13,543
GBA	279,276

编辑部本月最受欢迎游戏

1. 最终幻想X

众望所归的第一名,虽然编辑部的PS2只有两台,但是每个人都会千方百计地蹭上一会儿,引发各种事件,继BLUE的"秒杀"事件之后最引人注目的就是星辰的"车神"事件:众人为了拿到主角的最终武器必须参加陆行鸟赛跑迷你游戏,经过一下午轮翻努力之后,BLUE断言:只有赛车游戏之神才可以获胜。星辰听后亦然出马,挑战极限,20分钟内达成目标,众人皆惊,从此尊称为"电电车神"。

2. 超级机器人大战64

不为别的就因为星辰最近在玩。

排行榜



超攻略道场 How to win

“BOF”是 CAPCOM 最著名的 RPG 系列，在 SFC 鼎盛时期“BOF”就以它独特的系统和细腻的画面吸引了很多玩家，另外这个系列的难度也是有口皆碑的，这次 CAPCOM 为 GBA 移植这个系列的作品可以让玩者在手掌机上再次体验这个系列的魅力，在截稿时 CAPCOM 已公布在新的任天堂 SPACE WORLD 上展出“BOF 2～使命之子”。



BREATH OF FIRE～龙之战士

机种:GBA　厂商:CAPCOM 类型:RPG　媒体:卡带
发售日:7 月 6 日　价格:4800 日元　对应周边:通信对战线

前　言

Capcom 将在七月推出 GBA 版的龙战士一代，听到这个消息后真是感慨良多！毕竟这曾经是我倾注心力最多的游戏之一，当年为了攻略这个游戏还结识了许多高人——有些现在依然是莫逆之交。虽然这是个八年前的老游戏，但在我看来仍具有相当吸引力，我不得不感叹当年 Capcom 的敬业之心；听着石钟乳滴落的水声、看到屋角墙沿梭巡的老鼠…细微之处已经如此用心其余更可见一斑了！这个游戏的难度也很有名，另一方面我一直想对自己十年的游戏生涯做个总结，故作此文以记之！

——DARKBABY





序　章



浩森宇宙之彼方有一颗孕育着无限生机的惑星，几乎与星球同时诞生的是具有强大力量和智慧的龙族。主宰着星球的唯一女神ミリア也对龙族的神秘之力感到恐惧，她利用龙族中邪恶凶暴的黑龙族发动了全面的战争！战争的结果善良的白龙族和人类、有翼族的联盟被打败，黑龙王ソーゴン秉承女神的意志建立起了强大的军事帝国。而残存的神龙末裔则隐居在ドラグニール以普通人的形态过着暂时的安定生活。

ミリア女神的直觉感受到一股足以和她匹敌的力量正在不断成长中，绝对不能让这种局面再延续下去…

“龙！！快醒来…”

“怎么会这样呢？”

睡眼惺忪的龙从床上跃起，屋内已满是呛人的浓烟，火焰在房中逐渐扩展着势力范围。长老神情紧张地说:“快到大厅去集合。”龙跟着向楼下走去，火势越来越猛，火蛇从窗外蹿入将龙的去路隔断。长老念动咒语将火扑灭，两人到楼下时全村的族人除了龙的姐姐セィラ外都已到齐。经过了上次的龙大战白龙族只剩下了十几个老幼，大家正在为突如其来的变故胡乱猜测时セィラ匆匆赶来告诉大家事情的原由；为了消除隐患黑龙王ソーゴン派遣部下ジュダス对ドラグニール发动了袭击，军队已经将村庄完全包围！



族长对此束手无策，黑龙王ソーゴン——听到这宿敌的名字，一个青年抑制不住胸中的怒火想冲出去和黑龙族军队拼命，セィラ试图劝阻也无济于事，她使用魔法将那个青年石化了。族长惊愕地问道:“セィラ！你为什么要这么做？”“为了全族人的安危我别无选择！”セィラ念动咒语把所有的族人都化作了雕像。セィラ向深爱的弟弟龙、向所有的族人最后望了一眼，毅然向门外走去。全村已经陷入火海中，大批的黑龙族士兵正在挨户搜寻，最后把セィラ带到了ジュダス的面前。



“报告长官村里除了这个女子再没有任何人了！”セィラ抬头望了ジュダス一眼，心跳

忽然加速，这个黑龙族的将领原来是个相貌英俊的金发青年，他正用一双栗色的眼眸仔细打量着自己。看到セイラ发髻上的纹饰，ジュダス笑着说："尊贵的白龙族巫女，我们ソーゴン陛下期待着您的光临！"士兵想上前抓住セイラ的手臂，随着セイラ口中抑扬顿挫的咒语吟唱周遭闪过无数道电光，所到之处树木焦黑、岩石粉碎，惊骇的士兵四散奔逃。

"呵呵！想不到你还真有两下子，陛下知道了一定会很高兴的。"ジュダス缓步向セイラ走去。双目相触，セイラ低下头叫道："别…别过来！！"强大的能量从指端流过，连续数次雷电攻击都被ジュダス轻易的闪过，看着ジュダス魁梧的身躯在疾风电光中自如的纵横穿梭，セイラ感受到了力量的悬殊，而ジュダス低沉而带有磁性的声音更使她内心深受震撼："你为什么这样执迷呢？！和我一起享有完美的世界难道不好吗？"

"完美的世界？"一道如虹电光把接近中的两人分开。"神赐予的…"望着那人越来越走近，话语充满了热切和诱惑，セイラ感觉到机会来了。她集中残存的魔力向ジュダス掷出一个硕大的火球，熊熊大火瞬时间把那个男人吞噬了！

"就这样结束了吗？"火光照着セイラ白皙的脸庞阴晴不定；她也分不清到底是喜、是悲还是惆怅……"嘿嘿！真是出乎我的意料之外。"大火从中分开，ジュダス一步一步的向セイラ走来，长发在火光的折射下闪烁着黄金一般的光泽。セイラ已经没有任何的抵抗能力，来自ジュダス眼眸中的一股强大而神秘的力量逐渐侵蚀了她的内心世界。"弟弟！我、我已经尽力了……"过了很久当族人从石化状态回复时，村庄已经成为一片瓦砾。大家纷纷谈论着セイラ舍身保护全族的事情时，族长却担忧黑龙军队会再次出现。长老认为只有立即全部疏散才能避免白龙族的灭亡，并说他和族长年事已高只好终老于斯土。众人不愿离去，等长老发怒才不得不各自浪迹天涯。最后只剩下了龙一人，族长意味深长地说道："龙！你也终于要面对新的生活了！"龙带着老人们的期望，只身踏上打倒黑龙王ソーゴン，营救姐姐的艰险旅途。







第一章：命运的相会

龙来到一个人类都市カンダベル。城市刚经历过了一场浩劫，连王宫也被凶恶的魔物占据了。身上流着古代龙族热血的龙毅然进入王宫中，原先颇为壮观的宫殿已是墙倒柱颓残破不堪。途中有两处泉水可供恢复体力，寻到最上阶却发现只有一个小小的蟾蜍居于御座之上。

"难道这小东西就是所谓的魔物吗？"龙不禁心中狐疑。

小蟾蜍瞬间化作巨大丑怪的魔物狞笑着说道："嘿嘿！你竟敢小看我ブリーブ大王，尝尝我的厉害吧。"口气虽大手底却没有两下子，很快就被龙搞定了。出了城，大地发生了剧烈地震动，国王高兴地说："传说的宝物大地之钥匙(だいちのかぎ)已经苏醒。"交谈中大臣告诉龙大地之钥匙本是古代龙族遗留下的宝物，其中隐藏着重大的秘密。另一个大臣则提起在海湾对岸黑龙帝国占据的港口要塞不但隔断和ウインディア之间的联系，同时造成了极大的威胁。港口要塞白天时警卫森严，只有等到夜深才能进入，沿途还需注意避开警卫的视线。突入地下要塞后遭遇到游戏中首个劲敌黑龙族将军，不但HP多还会使用魔法攻击。战败后将军慌忙逃走，龙启动了要塞的自爆装置，一阵惊天动地的爆炸后要塞被完全摧毁了！カンダベル的大臣赶来说国王有事找龙商量。回到カンダベル国王说龙就是传说中的龙之勇者，并把大地之钥匙(だいちのかぎ)赠送给他。(如果日后再回到カンダベル发现此城已经重建，并且为龙树立了铜像。)





ウインディア一有翼族的故乡。有翼族和白龙族有着极深的渊源，拥有同样古老的血统，曾经为了抵抗黑龙族的攻击而并肩作战。龙的前来受到了热烈的欢迎，正在和总管说话时从内走出一位金发少女。虽然是初次和这位少女相逢，但从龙的内心中产生了一种奇特的感觉；似乎和她已经相识了千年万载！总管介绍说这是ウインディア的公主尼娜(ニーナ)，尼娜正在为重病的父王担忧，只打了个招呼就转身离去了。



夜里劳累了数日的龙睡得很沉，尼娜却久久不能入睡，她决定冒险前往妖术师之塔寻求解救父王疾病的药物。独自来到ウインディア城左侧的地下通道被两个守卫士兵拦住，劝阻无效后两个士兵护送尼娜前往。出了通道来到了ロメロ镇，打听到妖术师之塔就在大森林的西面，出了村进入大森林沿着怪物层出的小路一直西去就到达了。听说妖术师正外出，尼娜决定偷偷潜入，刚进

















入密室就被赶回来的妖术师堵在门口。妖术师的法力强劲无比，尼娜三人跟本就不是对手，很快被打倒了。一名士兵侥幸逃脱黑龙的追袭飞回城中报信，报告以后也力竭身亡。龙答应了有翼族的请求参加营救尼娜的行动，有翼族人集结在城外，一起变成了美丽的大鸟向妖术师之塔方向飞去。途中又遇到大批黑龙部队的堵截，龙乘坐的有翼族队长突破重围飞抵塔顶。经过苦战龙终于杀死了妖术师救出了尼娜，有翼族得胜回到ウインディア，尼娜用冒险取得的药物使父王恢复了健康。

经过了这次的历险，尼娜决定告别父王和族人，与龙一起开始消灭黑龙帝国的旅行。注：大地之钥匙（だいちのかぎ）在游戏初期是重要的攻击道具，可对敌全员造成HP30格的伤害。在妖术师密室中得到的回旋镖（セイバー）也是不错的全体攻击武器，而且以后随剧情会不断强化。

第二章：森林之子

走过长长的铁索桥，ウインディア城屋顶上的风车渐渐远离了视线。两人路过一片树林，树林中怪藤错杂阻断了通路，透过树木的缝隙向里张望漆黑难辨。

下了丘陵出现在眼底的是一条干涸的河流，河道两边分别是森林族聚居的タタール镇和人类聚居的トトール镇。两个部族原先十分和睦，森林族族长的儿子特利（テリー）和人类族长的女儿阿梅利亚（アメリア）很早就缔结了婚约。但由于水源的短缺两族之间发生了很大的纠纷竟而几乎断绝了往来，特利因思念恋人卧病不起。为此森林族的勇者基力亚姆（ギリアム）前往黑森林解救被黑龙族抓走的人类长老，据トトール镇的人说黑森林中似乎隐藏着黑龙帝国的秘密基地。为了排解两族的纠纷，龙和尼娜决定先找到基力亚姆再说，到タタール镇找老铁匠打造了一柄利斧后两人出发向先前途经的森林而去。

龙挥动利斧奋力劈开拦住道路的树藤进入林中，森林中充斥着经年不散的雾霭，脚下不时践踏着人和动物的骸骨发出了格格声响，远处不时传来的怪物嚎叫声令人不寒而栗。森林中出没的树精亡魂十分凶悍，幸而很快就在林子深处发现了一幢奇特的建筑。

建筑中果然有大批黑龙族士兵把守，打倒守卫后一个白发老人自称是被拘禁的人类长老，龙和尼娜因相信了他中了机关被困在铁栅里。老人狞笑着召唤出一个双头怪兽企图把两人吞噬掉，两人合力打倒了怪兽。这时一枝利箭飞来射中机关，基力亚姆出现了。被他救出的人类长老指认冒牌货就是帝国的将军，在三人合力下将军落荒而逃。（基力亚姆的特殊技能是穿越树林）

回到トトール镇长老告诉龙黑龙帝国这里最主要目的就是ロメロ镇西北的浮游城（バスラのうきしま），帝国在河流的上游用大量岩石的阻塞了水流。去ロメロ镇途中发现了一个壮观的景象，盆地里静静矗立着巨大的石像。基力亚姆告诉龙这是古代时龙族和人类等民族开发的魔法兵器，据说现在启动兵器的钥匙保存在浮游城。

ロメロ镇的居民都在谈论有关夜间出现僵尸的恐怖事情，村中的长者说原因是浮游城帝国军的血腥屠杀造成许多人死后无法超生！夜深时分镇里果然出现了许多僵尸到处游荡，在墓地看见一个老者正在和僵尸交谈，老者告诉龙只要取得圣水，所有的受诅咒的灵魂都将得到安息。龙从僵尸推开的墓碑进入墓穴中获得盛圣水的容器（クラインのつぼ）。圣水在妖术师之塔下方三面环水的地洞中，进入最深处有一汪深潭，潭边破败的廊柱似乎是古代龙族的手工，而潭水中似乎还浸没着一座建筑物！现在顾不得那么多了，取得圣水后回到ロメロ镇使用死者终于得到了安息。长者为了感谢龙一行将启动浮游城的装置（なぞのせきげん）赠送给他们。

进入浮游城上至四层击败守护精灵取得启动古代兵器的钥匙。一行人兴冲冲赶到古代兵器时发现帝国军已经守侯在那里，想捡现成可没那么容易。赶走帝国军后龙开启动力装置，巨大的心脏开始跳动了，通过传送装置进入控制中心，引导着古代兵器来到河上游，被岩石堵塞的地方用能量炮将岩石击碎。涛涛河水迅速注满了干涸已久的河道。

タタール镇森林族的领袖出于感激交给龙（ほこらのかぎ）。凭此可进入河上游的洞中取得龙族的重宝"勇者之徽章"（ゆうしゃのゆびわ）。刚会到タタール镇就获悉两族将为特利和阿梅利亚举办盛大的结婚仪式。第二天正当两族的人聚集在タタール镇狂欢的时候，古代兵器突然出现在河边，原来帝国将军乘虚潜入控制了古代兵器。能量炮摧毁了トトール镇，将军又把目标瞄准了タタール镇。危急之下龙等人冲入古代兵器试图制止将军的罪恶目的。将军发现龙已经拥有了"勇者之徽章"十分吃惊，变身为青色的巨人マッス

ル,卓绝的苦战后终于将之消灭!

为了防止古代兵器再度受到邪恶势力的控制,龙操纵它自毁于火山中。火山的岩浆流出很快将小河填没,由此打通了龙等一行南去的道路,三人结伴向未知的地域行进!

注:基力亚姆的打猎是重要的技能,各种猎获物都是强力回复道具。尤其白鹿角还是必须的过版道具,一定要得到!打猎时建议使用从ドラグニール道具屋买到的まものりけむり。(作用:一定时间内不遭遇敌人)



第三章:光明与黑暗

过了被熔岩填没的小河,发现了一座龙族全盛时期遗留下的建筑。因为龙得到了"勇者之徽章"被允许进入遗迹接受试练,(必须由龙带队!不同的人领队可能使剧情发生变化,这点必须注意。)成功后龙终于拥有了变身成龙的能力!



龙还发现在一片树林里聚居着许多妖精,另外树林附近的地方有个男孩不断围绕着花丛转圈。穿过地洞来到一个名叫"ひかりのまち"的港口城市,刚进城就被士兵抓入监狱,监狱的水槽中可以得到一件囚衣,装备后升级时会大幅提升能力值!牢房中有个黑脸小个子悠闲地躺在床上呼呼大睡,龙上前搭讪,那小子问他们是不是想出狱,得到肯定回答后他起身很轻松地就把牢门打开然后又自顾上床大睡。虽然有些古怪但毕竟重获了自由,这座城市十分繁华,当然要挨门挨户洗劫一番啦!在一幢房子的二楼如果是尼娜领队,浴室的老头会要求异性按摩,哇塞!报酬竟有两万元。另一幢房子中有位妇女正为失踪的儿子担忧,龙想起了途中遇见的那个男孩。(回到原来地方先和树林中的妖精交谈,然后再到花丛处请妖精护送男孩回家,事成后也会得到奖金两万元。)城中的大富翁ロズオーダ拥有着港口的海船,他正在为爱子患有的忧郁症而担忧。到地下室可以看到他的儿子自锁密室中。



在光明之城"ひかりのまち"逛了一圈才知道这座城市的特殊之处是没有黑夜!到海底族开设的商店中花六万五千元买了一个黄金器物"きんののべぼう",商店楼上还可以找到一个逃到此处的龙族同胞。毫无进展情况下众人前往传闻中获悉的另一座奇特的都市黑暗之城"やみのまち"。

穿过光明之城右侧的山洞,附近砂地上有座高塔暂时无法进入。不远处就是黑暗之城。(在沿途会出现经验值很高的金色史莱姆,建议稍作停留。)黑暗之城果然名副其实,城中的居民谈吐都十分怪异。交谈中获悉了有关"光明钥匙"和"黑暗钥匙"的事情。和长老对话后用黄金器物"きんののべぼう"交换了"こおりのせんす"!



黑暗城左行进入山洞到达沙漠,在沙漠族的营地デューン帮助击退砂虫得到"とぅぞくのふえ"。利用"とぅぞくのふえ"进入大盗贼的墓地,因为墓中所有的宝箱都有机关所以不忙先开!下到墓地三层岩石上插着一把回旋镖无法取出,只得打倒守卫楼梯的眼球怪进入传说收藏"大盗贼秘籍"的密室。谁知打开宝箱后却启动了机关,危急关头盗贼丹克(ダンク)赶来了。这不是光明之城监狱中的黑小子吗?!原来丹克到这里是为了获取传说的"大盗贼秘籍",交谈后丹克也加入了冒险行列。(丹克的技能是开锁和发现机关)经过调查大家终于发现"大盗贼秘籍"原来镌刻在墓的八口石棺材中,丹克如愿以尝地成为真正的大盗贼!



回到黑暗之城进入邻近的高塔取得黑暗之钥匙"やみのかぎ",黑暗之城恢复了昼夜变化。再到光明之城,先跟ロズオーダ的儿子说话,然后和ロズオーダ交谈,其间ロズオーダ亡女アイナ的灵魂出现说明原因。最后龙获准到密室取得了光明之钥匙"ひかりのかぎ",光明城也恢复了正常。

获得ロズオーダ使用海船的许可龙前往码头,船长报告说船已经被黑龙帝国强占!海船边遭遇了帝国官兵,战斗后帝国军炸沉船逃走了。正在无奈之时船长带来个海底族的商人曼尼洛(マニーロ),曼尼洛声称在某处藏有一艘帝国军火船但向龙敲诈黄金器物(真黑啊)。直到如愿以偿他才开口。进入原先从タタール镇到光明之城的山洞左行,用炸药炸掉拦路的碎石后来到帝国的秘密基地夺取了军火船。回至光明城码头告诉船长已经得到船只,告别了ロズオーダ父子一行人和随后赶来的曼尼洛泛舟西去!





第四章:魔卵

船行至中途遭遇了黑龙帝国大批船队的围攻。奋力打败登船的帝



国将军后敌人竟点燃了舱底弹药的引线，情急之下曼尼洛带领大家跳海逃生。火药的爆炸引起的连锁反应把帝国舰队也完全摧毁了，旋涡把所有人卷到一个孤岛上。曼尼洛说只有取得潜水面具众人才能下水，当龙向他求助时再次狮子大开口敲诈一百万元，没办法只好先答应了再说吧！

接下来是曼尼洛的单独行动了，以他稀松的身手很容易被敌人打倒。使用まものりけむり来到海底的商业都市マッカ，（战败后也会自动来到マッカ的记录点但所持金会减半，）这里是曼尼洛的故乡，似乎族人对曼尼洛的口碑并不佳。（贪污犯？！）族长告诉曼尼洛蛮人都市カンツ擅长打造铁器，获得确切消息后曼尼洛只身前往南岸。



不知什么原因カンツ镇的壮年都不见了，找到老铁匠说明原因后，老铁匠告诉他マッカ的族长处有潜水面具。回到マッカ向族长索要了，正想离去屋外传来异常响动，原来救起了一个蛮人青年。眼见那青年奄奄一息，曼尼洛要求族长救治却被敲诈了五千元！（乌鸦一般黑。）龙众人进入マッカ后赶走了蛮人青年头上的死神，苏醒后那人自我介绍叫贝鲁达（ビルダー）。贝鲁达是因为反抗帝国抓捕劳役而不幸坠海的，为了拯救族人他也加入了冒险行列！（贝鲁达的技能是蛮力！可打碎岩石和敲击树干获得果物。）回浮游城让贝鲁达打破墙壁取得道具，利用丹克的开锁技能在城第四层右上方墙壁缝中找到基力亚姆的专用武器。调查第五层门左侧的雕像可获得龙的强力防具。再去到“大盗贼之墓”让贝鲁达拔出石上的折断之回旋镖。一切准备妥当后大家向マッカ西岸的帝国要塞杀去！（在カンツ镇的密室丹克可以学习到与基力亚姆、曼尼洛两人合体的超级能力。）



要塞有层层重兵把守，打败 BOSS ナイトブリーブ后救出了所有的蛮人族男性村民。穿过一片生栖着许多石化鸡的树林来到敌居城ナバルのしろ，因守卫森严不得不暂时回到カンツ镇，老铁匠帮助龙修复了回旋镖。カンツ镇入海口往东的椰林中居住着一位神秘的老者，老者显然知道回旋镖的来历，他对龙等人的实力十分惊讶，指点了龙关于石化鸡和蛋的一些秘密！

去到生栖着石化鸡的树林，鸟巢中果然有个奇怪的蛋，而且原先林中的一个蒙面人已经消失。为了夺取蛋和石化鸡发生了冲突，取得蛋后慢慢把石化鸡引出树林来到ナバルのしろ，（注意要让石化鸡跟上步伐，）乘混乱之机突入城中。帝国军头领留下三个喽罗断后仓惶逃走。救出贝鲁达妻子等一干女村民后到マッカ和海底族族长交谈获悉情况已经十分危急，唤醒族长家楼上的老人在其床上得到重要道具“しゅごしんぞう”。众人前往沙漠寻访伟大的女魔导师迪丝（ディース），在废弃的古代都市（さまよえるまち）中只有精灵在此躲避喧嚣的尘世，而迪丝已经被封印了数百年的漫长岁月。打败看守的精灵后唤醒了她，迪丝似乎对龙的营救并不太在意，警告龙在森林中得到的那枚蛋危险性后就又自顾睡去了！



众人商议后决定把蛋投入海底火山。销毁了蛋以后迪丝加入了冒险队伍，由于大魔导师助战海底族决心抗击黑龙帝国的侵略。一场大规模战斗后将帝国军赶出了这片海域，对此黑龙王ソーゴン十分恼怒！勒令ジュダス火速消灭龙等人，ジュダス召唤手下四天王准备行动。另一方面由于曼尼洛的功劳海底族族长赋予他特殊能力，曼尼洛终于可以变身成大鱼载众人穿过海底的大裂缝。

注：在海底城マッカ和以后的音乐城都有空摊档供曼尼洛经商，如果幸运的话会买到各人究极的装备；如贝鲁达的碎星槌。



第五章：虚幻

过了大裂缝后来到位于海岛上的音乐城（おんがくのくに），这里的居民都用音乐进行交流。龙由于无法和他们交谈而暂时一无所获，不过在楼上宝库被石巨人推下地洞后移动箱子会得到本游戏极重要道具最强钓竿（たくみのさお）！最奇特的是在一间屋子里看到个和尼娜一模一样的有翼族少女。





下海后北行登陆，来到山间小镇かぜのむら。在这宿屋下方房子里的密室丹克又能学到一种合体技能。不知什么原因这个村庄的许多青年男女都处于莫名的兴奋状态，而村西的羊圈被一只金色的苍蝇（さんのぼえ）所占据。向北出村在山道上一株硕大妖异的魔花正不断喷洒着花粉，看来村中青年的怪异状态与此有关。必经之路的木板桥不知何时已经被拆毁，为查明原因龙进入桥畔的洞窟探索。在洞窟二层遭遇四天





王之一的してんのうキュラ，施用魔法把众人变得很小后扬长而去。幸好在墙角发现了一个鼠洞，消灭了霸占洞府的蟑螂群后老鼠也帮助龙他们解除了魔法。下到魔法坩埚炉キュラ召出一个强悍的红色巨人后再次离去，巨人被打倒身上的魔咒也同时消失，竟然是かぜのむら镇叫ニコル的青年，把ニコル抬到村口他姐姐ユナ也闻讯赶来，迪丝诊断后认为キュラ所施的魔法还有复发的可能必须赶快找到解药。

先到村中羊圈里抓获金色的苍蝇，来到ナバルのしゐ左边的水洞中和青蛙交换かえゐのしゐ回村交给迪丝配制成解药。服药后迪丝又叫龙去铲除祸害村庄的毒花，毒花原来也出自キュラ的手笔，根绝了巨大化的毒花后キュラ只得再次逃走。回村时狂乱的青年们都恢复了理智，而ニコル却再次暴走！打败了他后キュラ的魔法彻底解除了。在宿屋下方屋中床上得到めいじんのぷえ。



一行赶到桥边，此时ニコル又倒在刚修复的桥面上昏迷不醒。这次无计可施的キュラ亲自上阵变成デビマンダー和龙决战，他的身手可比不上脑袋诡计百出，招数单调且威力一般，击败キュラ后过桥。过桥后是一片平原，平原上有个地洞，一个小小的脑袋不时探出来四下张望。进洞才知道这是地底族的部落グラモール，全族人都在为昏睡不醒的莫古(モグ)担忧。老人交给龙一件乐器ききみみずきん(作用是可以听懂音乐城居民的说话)，说音乐城可能有唤醒莫古的办法。白天进入音乐城(可以使用光明之钥匙)，和长老交谈后与女王面会，女王似乎对黑龙王ソーゴン很有好感而拒绝了龙希望得到时间之钥匙(ときのかぎ)的请求。晚上(使用黑暗之钥匙)女王正在入浴拒绝会客，龙来到二楼花盆后可以偷窥到女王背上奇怪的记号。在来到宝库和长老交谈，在长老的左右边各调查一次就会发生情节！女王率兵前来和迪丝发生了激烈的冲突，谁都没有料到从宝箱中出现的是四天王之一的"してんのうカーラ"…第二天在宝库中取得"セラピのまくら"赶回グラモール。



众人冒险进入莫古的梦境中，梦境中来到一个开满鲜花的小村。出村前往北方的白塔，守卫白塔第一层的梦精灵(ドリーマー)任何攻击都对它无效，逃走回到小村时见莫古的妹妹已在等候。谈话后才知道先要去南面的洞中寻找勇气(ゆうき)，原来这就是迷失自我的莫古。在所有族人的鼓励下莫古终于恢复自信加入了龙等人的队伍中！

再次进入塔中。梦精灵见莫古已经恢复慌忙逃走，追到顶楼将它打败后回到现实世界。(莫古的技能是可在松软的地上挖掘。)



はゐのむら镇。最近气候的变异使这里异常寒冷，连瀑布都凝结成了冰，这些都和四天王中的してんのぅジグムト来到镇西气候制御塔有关。利用莫古钻地的技能进入塔中，ジグムト等候在制御装置前，他使用魔法把龙等人移送到异次元空间，这个空间实际是所有人精神世界的混合体！途中一个叫りょうしん的人指点龙穿过一个旋转迷宫找到了ジグムト。战斗初期ジグムト将真身隐藏在幻象中时魔法抗性很强，结界打破后则物理抗性转强，打败他脱离异次元空间取得天之钥匙(てんのかぎ)。使用天之钥匙启动气候制御装置，众人出塔看时已是冰雪消融、大地如春！



回到はゐのむら镇大家都十分高兴，只是有位老爹因为气候的突变而患病，一时也没有医治的药物。进入雪融后的瀑布山洞南行。村北的池塘里龙使用最强的钓竿(たくみのさお)可以钓到传说的龙之铠甲(ドラゴンアーマー)。

注：钓鱼所需各种鱼饵可在海底城右上角道具屋买到。

第六章：爱与哀愁



离开はゐのむら镇南下途经一个林边小村，进村才发现时间在这里似乎完全停顿了！人和禽兽像石雕般毫无生意，风车不再转动，喷泉之水停止了激涌，甚至连屋顶上的炊烟也在半空凝滞不散…在这死一般寂静的村庄中只有一个叫エラン的男子没有受到任何影响。エラン介绍这里是チャムのむら，他并没有说出自己安然无恙的原因，隐讳地告诉龙此处时间停止的原因与高原上时间之塔有关！去时间之塔途中见到一颗参天大树，使用贝鲁达的特技可得到一枚"ホリディのみ"，听说是珍贵的药物，还是先妥善保存着为好！

众人在时间之塔再次遇见了"してんのうカーラ"，正当カーラ试图对龙等人使用"时间黑洞"时，她突然从镜像中发现了エラン，惊愕之下カーラ的魔法没有成功，龙一人被抛到大树下。回到チャムのむら和同伴会合，迪丝一针见血地指出エラン本人一定知道事情的真相！エラン告诉大家カーラ是他以前的恋人，表示愿意解决这一事件就独自离去了。









再去时间之塔看见エラン正在劝说カーラ，希望她能回到原来的样子。カーラ拒绝了エラン的规劝和龙动起手来，眼见不敌カーラ再次使用"时间黑洞"，龙、尼娜两人被カーラ转移至她的居城前，カーラ恨恨地对龙说马上也会尝到爱人分离的滋味就躲进了城。回到チャムのむら看到迪丝等正在救治重伤的エラン，エラン详细向众人述说了当年和カーラ相恋的往事。エラン告诉龙以前到カーラ居城去的信物是"ホリディのみ"！

"ホリディのみ"果然是开启カーラ居城门户的凭证。经过大家的劝说カーラ终于同意交出手中的时间钥匙（ときのかぎ）来救助チャムのむら的村民。这时四天王中的"してんのうゴダ"突然出现指责カーラ背叛了帝国，カーラ让大家离去自己单独面对ゴダ。众人逃出城外看见エラン蹒跚赶来，エラン说无论生与死都将和爱人在一起。空间发生了剧烈地扭曲，看着カーラ之城和城中的一对爱侣消失在眼前，众人心中无限悲哀和惆怅！

时间之塔中尼娜自告奋勇上前开启制御装置，谁知空间发生了扭曲…众人被传送到了音乐之城，惟独尼娜不见踪影。城中的记录点附近出现了一个奇怪的金发男子，那人对チャムのむら的现状十分关注。龙的直觉认为原先在城中看到那个和尼娜模样相同的少女可能就是本人！但和那少女交谈却不得要领，众人只得先回チャムのむら看看。

チャムのむら终于摆脱了时间的咒缚，和所有村人对话后获悉黑龙帝国的首都就在赤水河的对岸。在村右上角再次发现奇怪的金发男子与之对话后消失，（在原位置调查可得重要道具つうこうしょ）然后再次进入村右上角的屋中，一个人告诉龙配制记忆秘药オリザニン所需的四种药材：海椰果（わだヤシのみ一可让贝鲁达敲击海椰树获得）、光之石髓（ホリのねっこ一グラモール附近一株单独的龙舌兰下让莫古挖掘得到）、白鹿角（しろしかのつの）、毒河豚（どフグ一赤水断桥上钓得）。

前往赤水河途中经过原先カーラ城的旧址，发现有一男一女两个小孩正在嬉戏，男孩追着女孩口中叫着她的名字："カーラ！！"随即两人都跑得不见踪影了……

第七章：再遇

赤水流淌着剧毒的红色液体，唯一的通道石桥也已被破坏。钓到毒河豚回到チャムのむら，老人马上配制了秘药オリザニン。到音乐城让尼娜服下后恢复了记忆，尼娜还获得了变成大鸟空飞的技能！为了准备最后的决战，需要四处寻觅古代龙的神秘力量。先飞到カンダベル北方一处有龙头记号的地方让莫古钻洞进入后丹克可以学到新的合体技（能推开重物），这样的龙之宝藏各地有许多须仔细寻找。到黑暗之城利用丹克的新合体技推开屋中的木箱能学到丹克最终的四人合体技！利用四人合体之力还能打开各地龙之封印的石门取得其中藏宝。

至于本游戏最大秘密"真－龙皇帝"则必须先到世界的枯井中钓到龙之铠甲（ドラゴンアーマー）以外的其他三件龙之装备，然后先去カンツ镇以西的龙之遗迹让龙学到第二阶段变身能力。再去往かぜのむら以北岛上的遗迹学会第三阶段变身。最后进入ロメロ镇附近以前取圣水的地洞，潜入水下遗迹接受龙族最后的遗产就能取得"真－龙皇帝"的究极能力（同伴八人合体攻击威力惊人！）

取得了所有的古代遗产后，龙等八人向黑龙帝国最后的据点发进。虽然有毒沼与大河阻挡，尼娜的飞行却无往而不至！使用つうこうしょ混入城中，却发现城中的升降装置已经关闭。守卫士兵之间还传播着城下生栖着地底族的说法。转了一圈后回到はゐのむら镇从生病老人那里得到ふはいのかぶと。再到カンツ镇东椰林的牧羊老人那里取得いちらんひょう，往北飞至居住着一个红衣老人的孤岛把いちらんひょう交给她换取了へんなもの。如此往返数次最后得到了重要道具"はがんのつゐ"！转至カンツ镇请老铁匠铸成了控制开关"そうちのぶひん"。

安装控制开关后到达塔顶，守在门口的神秘人说需要龙之死亡旋律ドラゴン．ソウルオ能打倒黑龙王ソーゴン！在夜间进入音乐城可从一吹笛少女那里获得了龙之死亡旋律的曲谱，回到黑龙之塔神秘人已经消失不见。杀入玉座之间见到万恶之源ソーゴン，ソーゴン露出原形——巨大的黑龙试图顽抗，当龙吹起死亡旋律时ソーゴン（也包括龙自身）的HP变成1格，原来这首笛曲针对龙族有强大杀伤力！ソーゴン被消灭时黑龙之塔剧烈地动摇着玉座之间开始崩塌，坠入地底的龙意外地发现了失踪多时的姐姐セィラ，姐弟倾诉别离之情后セィラ告诉大家会见女神ミリア需要使用天、时间、光、暗、大地等六把禁

断的钥匙,同时セィラ还出示了从ソーゴン那里取得的最终之钥匙。正当龙把所有的钥匙都交到她手里神秘人突然出现了,原来神秘人就是ジュダス!ジュダス为了实现自己的野心不但暗中利用龙等人铲除了最大障碍ソーゴン,还操纵セィラ骗取了所有的禁断的钥匙。ジュダス狂笑着携セィラ遁走了!

姐弟的再会竟然是这样的结果,正当龙万分沮丧之时地面上突然出现了一个小洞,原来是一群世代定居在黑龙城下的地底族人,由于ソーゴン灭亡时的巨大变故搅乱了他们平静的生活。来到地底众人发现原先的出口已经完全被破坏,长老不慌不忙地施展出究极的奥义——螺旋掘地大法在坚硬的岩石地上打了个出口。莫古将所有的同族带领到故乡グラモール居住,长老把奥义传授给了他!

众人赶往浮游城,ジュダス已经利用禁断钥匙把封印打开。追入封印之塔后セィラ阻挡在必经之路,龙面对着姐姐化身的白色巨龙十分迷茫,但为了全族全世界的安危只能将之打倒!生命即将终结的瞬间セィラ终于摆脱了ジュダス的精神控制,最后祝愿了为正义战斗而日益坚强的弟弟后阖然而逝。得到了古代之力的ジュダス制造大爆炸破坏了封印之塔,龙调查封印之塔可以找到最强回旋镖(スライサー)。回到ドラグニール接受了龙族长老喻示向女神ミリア及其信徒发动了最后的决战。

第八章:真实的正义

女神的神殿已经从赤水中浮出,利用莫古的掘地术进入神殿内部。首先挑战的是四天王之一"してんのうゴダ"变化的石巨人,ゴダ的物理攻击力十分惊人,战斗开始时应该让尼娜使用全体防御提升的魔法ミカテクト,打倒石巨人后进入神殿地下二层。

选择下方的传送装置可到达ジュダス的所在,交谈中龙断然拒绝了ジュダス的劝诱,ジュダス变身后的形态极为丑恶,其雷电攻击具有一击必杀的威力所以需随时注意回复HP。如果变身成真-龙皇帝就很容易搞定了!ジュダス被打倒后在其宝座左侧调查可获得龙的最强武器皇帝之剑。踏上圆形装置下降至神的领域,女神ミリア的外表是个楚楚可怜的少女,当ミリア问龙是否原谅她的过错时,龙想到女神的累累罪恶;为了消除无端的恐惧而毁灭了鼎盛的龙族文明、为了支配世界驱使邪恶的黑龙族屠杀无辜…大声说出了:"不!"女神顿时恼羞成怒。回答问题的不同选择以及是否达成真-龙皇帝隐藏要素使女神在战斗中变化的状态有所差异,如果拒绝女神的请求并达成了真-龙皇帝时女神ミリア最终会以真实状态(五头邪龙)出现!而结尾也有所不同。神的领域随着女神的失败而崩溃,众人从空中坠落时被及时赶来的有翼族人救回ウインディア。并肩作战的伙伴终于要分别了,将同伴一一送别后龙只身再度踏上孤独的冒险之旅。此时天边彤霞似锦、残阳如血,龙仿佛看到姐姐セィラ亲切的笑脸……

孤身走我路,问前途漫长几许!

Darkbaby 2001-7-15 鸣谢友人张宾殊提供技术支持!!

后记

龙战士1-3代是三部曲性质的作品,讲述了龙之一族同自命"正义"的女神ミリア不断抗争的悲剧故事。龙战士脱胎于DQ而完全脱其窠臼,历代主角相同却风格迥异。值得注意的是我发现该系列最成功的两作一代(93年)、三代(97年)都诞生于游戏业的黄金时期,因其独特风格而确立了传世佳作的地位,我认为这个系列冠以"逸品"最为恰当!

最近玩了两个Capcom的游戏;一个是PS2首个突破百万的"大作"《鬼武者》,另一个就是龙战士1了。前者八小时见底再没有打第二遍的兴趣后者依然那么光彩夺目,以前因为对现在游戏的兴趣减弱而怀疑自己是否跟不上时代步伐了!现在我终于明白了一点;"个人对于游戏的钟爱和理解并没有减退,改变的不过是游戏厂商对游戏趣味性的认识而已!"(高桥宏之语录)

我并不排斥华丽的CG画面,但为目前游戏日益功利化而担忧,不过从龙战士1我也深刻了解到超任时代游戏和PS时代游戏的差异,龙战士1的复杂对许多从PS时代起步的玩家来说难如登天!(比如发生在音乐城的一些情节)SONY为游戏大众化做出的努力也是十分必要的,我只能说不同的土壤会结出不同的果实……

姓名:徐继刚 地址:上海市耀华路上钢五村30号203室 邮码:200126










ONE PIECE GRAND BATTLE

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:对战 ACT　发售日:发售中

全部隐藏角色出现条件一览

角色名	出现条件
亚比达	EVENT BATTLE 中选择路飞，在击倒第 6 个出场的亚比达后使用可能。
巴基	EVENT BATTLE 中选择索罗，在击倒第 6 个出场的巴基后使用可能。
阿朗	EVENT BATTLE 中选择奈美，在击倒第 6 个出场的阿朗后使用可能。
克罗	EVENT BATTLE 中选择乌索普，在击倒第 6 个出场的克罗后使用可能。
力克	EVENT BATTLE 中选择山治，在击倒第 6 个出场的力克后使用可能。
史莫卡	路飞海盗团全员通关、并且路飞、克罗、力克、阿朗、巴基、亚比达其中一人 EVENT BATTLE 通关。
田鹬	路飞海盗团全员通关、并且索罗、奈美、乌索普、山治其中一人 EVENT BATTLE 通关。
萨古斯	萨古斯、米霍克以外的主角全员通关状态下路飞通过 EVENT BATTLE。
米霍克	萨古斯、米霍克以外的主角全员通关状态下索罗通过 EVENT BATTLE。
温丝蒂	EVENT BATTLE 的女性主角以难度“普通”NO CONTINUE 过关。
PANDA MAN	EVENT BATTLE 的男性主角以难度“高”NO CONTINUE 过关。

在原作动画中那些富有魅力的角色多数都会在本游戏中出现，从路飞所属的海盗团到隐藏角色谜之超人“PANDA MAN”都可以在对战中使用，全部登场角色一共 16 人，每个角色的特点都会在游戏中得到完全体现。



在复杂的场地上使用必杀技来打败对手的 GRAND BATTLE!

每个角色都会拥有忠实原作的必杀技，必杀技的发动条件是：当角色受到一定的伤害并且其体力值减到一定程度后按 L1(R1) 键，然后再输入必杀技指令。如果角色的体力越少其必杀技的威力就越高。







必杀技共分五大类，由打击系、投掷系、反击系、召唤系以及蓄力系五种组成，蓄力型必杀技中的按键蓄力时间与攻击范围成正比。另外必杀技最大特征是无论对手是否防御都会对其造成不同的伤害，还有一些必杀技存在着较长的无敌时间，在这段时间内发动必杀技的一方是不会受到任何伤害的。场地上出现的回复道具有时还是扭转战局的重要物品。



关于游戏中的几点必须掌握的小知识!

由于对战场地有许多是在海盗船上，因此角色很可能落入海中，其中路飞、巴基、亚比达和史莫卡一旦落入海中就会受到巨大的伤害，相反鱼人阿朗落入水中是不会受到任何伤害的。





拥有召唤系特技的角色在使用必杀技时只要 R1＋△（或□或○）便可决定召唤出的人物。每种被召唤出的角色都拥有不同的能力。

	○	△	×
阿朗	クロオビ	ハチ	チュウ
克罗	ジャンゴ	ニャバーン	
巴基	モージ	カバジ	
萨古斯	ベックマン	ラッキー・ルウ	ヤソップ

在 GRAND BATTLE 中是不能使用同角色对战的，但是在 VS 对战中选择角色时只要按住 L1 便可以令相同的角色进行对战。

有些角色在一定时间内处于不动的待机状态，会呈现不同的特殊效果，山治在待机中会制作回复道具，巴基在待机中会不时地拿出小刀进行攻击。

16 位登场角色的对战战术指南!!

目标是最强的海盗王!!

路飞 (ルフィ)

ルフィ的 LV.1 必杀技ゴムゴム属于远距离攻击，以它为起点再使用跳跃○为主要攻击手段，按↑可以形成固定的 3 段连续技，这也是他最为常用的连续招术。另外以ゴムゴム的舞踏为起点牵制对手的攻击也是推荐大家使用的。

ルフィ的必杀技
Lv.1 ゴムゴム的战斧:△▶○
Lv.2 ゴムゴム的舞踏:×▶□

索罗 (ゾロ)

ゾロ的刀主要在接近战中使用，以↘○放出的飞行道具可以作为护盾，在对手跳跃的时候按↗○进行迎击。由于↗○攻击判定比较强，所以推荐作为牵制技使用。在使用连续技的场合按○○○。

ゾロ的必杀技
Lv.1 刀狼流:×▶×(×按2回)
Lv.2 三千世界:□▶×(×蓄力)

乌索普 (ウソップ)

原作中，他最得意的招数是“不意打”，在游戏中会经常积极进攻，先使用飞行道具(跳跃中○),再接近对手按↓○。如果在空中击中对手，马上按下○可以形成追击，因此多样的攻击方式是他的主要战法。

ウソップ的必杀技
Lv.1 ウソップ轮ゴーム:×▶×(×按2回)
Lv.2 必杀!火炎星:□▶×(X蓄力)
Lv.3 ナメンなチキショオ!:□▶△▶○

山治 (サンジ)

シンジ的主要攻击方法是从足技开始，但是由于距离判定比较短，因此对战中多为接近战。当对手接近以后，用跳跃○和跳跃↘○为主。另外，“羊肉ショット”发动比较快，并且不会被防御反击，所以，建议在对战中尽量多使用。

サンジ的必杀技
Lv.1 バラテイエデイナー:×▶×(×按2回)
Lv.2 羊肉ショット:△▶○

奈美 (ナミ)

“ナミ的棒”判定适中，所以建议玩者进行中距离作战。用↘○和跳跃中○进行牵制，然后尽量多使用“诱惑的キッス”，如果能将“航海士的勘”和“诱惑的キッス”混合使用会有效地打乱对手的节奏。

ナミ的必杀技
Lv.1 いただきハリケーン:×▶×(×按2回)
Lv.2 诱惑のキッス:□▶×(×蓄力)
Lv.3 航海士の勘:△▶□▶×(×蓄力)

巴基 (バギー)

バギー的冲刺性能比较高，因此在对战中要活用他的机动力进行远距离作战。使用判定较长的跳跃中○进行攻击，击中对手后立刻用冲刺逃离敌人的攻击范围，然后使用 LV.1 的召唤必杀技牵制对手的行动，有效的跳跃和冲刺移动是最有利的战法。

バギー的必杀技
Lv.1 カバジ or モージ or リッチー:×▶△
Lv.2 バラバラフエステイバル:△▶○

克洛 (クロ)

クロ拥有全部角色中最高的移动速度，活用他的机动力进行“一击脱离”是主要的攻击方法。他的牵制技跳跃中↘○和前前○以及远距离的前前○可以扰乱对手。另外当 LV.1 的必杀技击中对手后还可以用○○○发动连续技。

クロ的必杀技
Lv.1 ジュンゴ or ニャーバン兄弟:×▶△
Lv.2 杓死:□▶×(×蓄力)

亚比达 (アルビダ)

アルビダ拥有全角色中最高冲刺能力，使用她时和クロ一样尽量活用她的速度。在冲刺中发动必杀技的状态下再快速输入指令 LV.1，这样当对手被击中后可用○○○形成连续技。因此多用前后冲刺并夹杂一些不同的必杀技就可令对手阵脚大乱。

アルビダ的必杀技
Lv.1 この世で一番美しい物は何だい?:□▶×(×蓄力)
Lv.2 スベスベメリーゴーランド:×▶□(×按2回)

力克 (クリーク)

クリーク拥有压倒性的攻击力和无比坚韧的防御力，在对战中使用判定距离较长的↘○和↓○牵制对手，在使用跳跃中○，这样铁球在返回的过程中也会形成攻击判定，利用他攻防的力量进行接近战是主要的战法。

クリーク的必杀技
Lv.1 ニードルマシンガン~一齐扫射:△▶○
Lv.2 ギン:×▶△
Lv.3 ニードルマシンガン~MH5:□▶△▶○

阿朗 (アーロン)

アーロン的キリバチ攻击距离判定比较长，↑○、↘○、→○以及跳跃中○都可以牵制对手，由于他的个人特性使他在掉下海后不会损失体力，因此无论什么场地都可以跟对手进行抢攻。另外，召唤型必杀技 LV.1 在对战中经常要使用的。

アーロン的必杀技
Lv.1 ハチ or チュウ or クロオビ:×▶△
Lv.2 キリバチ大回转:△▶○

田鹞 (たしぎ)

たしぎ是使用刀进行攻击的女性，虽然她的攻击力比较低，但是她的速度足以弥补这一缺点，因此绝对要使用接近战法。低空跳跃中↘○、跳跃中○、↓○○是有效的牵制技。“镰居太刀”是反击型必杀技，然后再使用 LV.1 的“小夜时雨”进行追击。

たしぎの的必杀技
Lv.1 小夜时雨:×▶×(×按2回)
Lv.2 镰居太刀:△▶○

史莫卡 (スモーカー)

能力非常平衡的角色，先用跳跃中○牵制对手，然后在适当的距离使用↘○是主要进攻方法。LV.1 必杀技如能和↘○混合使用会有出其不意的效果。另外，LV.2 必杀技在接近战中会有更高的威力。在击中敌人的场合按↑○○○必定会形成连续技。

スモーカー的必杀技
Lv.1 ホワイトスロー:□▶×(×蓄力)
Lv.2 ホワイトアウト:△▶○

温丝蒂 (ウエンズデー)

所有角色中能力最低的，使用他时要以三种必杀技为主，跳跃中○是能够牵制对手的唯一技法。对战中要多使用 LV.2 必杀技，以它作为护盾，看准时机再使用 LV.1 进行迎击，击中对手按○○○便可形成连续技。

ミス・ウエンズデー的必杀技
Lv.1 メマーイダンス:□▶×(×蓄力)
Lv.2 Mr.8 イガラム:×▶△
Lv.3 メマーイダンス~来なさいカルー:△▶□▶×(×蓄力)

萨古斯 (シャンクス)

能力最高并有良好的平衡性。以↗○和→→○、↘○牵制对手，当↘○击中对手后按○○○或→○○○便会形成连续技。在使用 LV.1 必杀技时，推荐读者用 X 发出，以ヤソップ的飞行道具再使用↘○和↗○接近对手便的找到更多的进攻机会。

シャンクス的必杀技
Lv.1 ベックマン or ラッキー・ルウ or ヤソップ:×▶△
Lv.2 失せろ:△▶○

米霍克 (ミホーク)

攻防是全部角色中最高的，对战中用↘○、↑○、↓○牵制对手，再使用○○○或→○○○形成连续技，由于他的攻击判定相对比较低，因此，只要掌握了对手的动作弱点便有机会一击必杀，除了他的 LV.1 必杀技外的招数,只要能积极使用就可以了。

ミホーク的必杀技
Lv.1 强きものよ:□▶×(×蓄力)
Lv.2 弱きものよ:△▶○

PANDA MAN (パンダマン)

能力非常平均，他是以接近战为主的角色，用跳跃中↘○、↑○接近对手后使用↓○○便可形成连续技。另外，他的↗○可以落到对手的内侧，使对手很难做出反击的动作，他的 LV.2 必杀技和路飞拥有相同的性能，只要积极使用就可以了。

パンダマン的必杀技
Lv.1 パンサメ:×▶△
Lv.2 G・P・D:×▶□

游通社 7 Game Agency

责编/Mars



辛苦了,辛苦吗?

我现在都不知道说些什么好,已经是第N次给你们写信了,从学生时代到工作两年,4年的时间。

我喜欢你们的书,喜欢你们的每一个编辑,喜欢好多好多的文章和漫画,喜欢你们的幽默……喜欢让我情不自禁地要付出行动,很多很多的希望让我一次又一次地写信给你们。一晃,4年过去了,与你们有关的,除了杂志,我什么也没看到,什么也没接触到。

我不知道还会不会继续写信,我想近期内不会。至于以后,那很难说,谁叫我对你们的爱太深了呢……(南昌 黄河)

Mars:读到这封信时,我也不知道该说些什么好。毕竟,得知有这样一位老读者是一件高兴的事,而且,肯定还有很多这样的读者存在。诺是许了不少,可实现好像不多——最基本的回信工作就……汗颜!

以"FF10"为中心

7月19日,FF10发售。

整个宇宙的中心,变成了FF10。

自打E·T拜托朋友在网上进行订购之后,我们读着秒,盼星星盼月亮般地开始了"漫长"的等待。听说在21号就能拿到从日本邮寄过来的EMS,所以7月21号当天E·T留守家中,等待着可爱的绿色邮政快递车的出现。编辑部内,DRAGON和CARL WANG犹如被关在动物园铁笼内的某种动物般颓废而焦躁地徘徊,一圈又一圈;CLOUD和星辰在一旁养精蓄锐,闭着本来就看不清是睁是闭的小眼睛;Mars机械地翻着一封又一封的读者来信发呆中;laser雷打不动地坐在电脑前继续着论坛里的灌水。

门开,E·T如同E·T般的现身令大家原本黯淡的眼神突然发出了异样的光彩,但却在一秒钟之后彻底地消失——E·T的手上是空的,什么也没带来。一张张失望的脸最终唤醒了埋藏在E·T心底的良知,他小声地说:"东西已经到了,在我家里放着呢。我走的时候还没到,刚才我家里人打电话说东西才来。过一会儿,你们和我一起回家取吧……"

PM10:00,E·T家中。CARL拿着限定版的FF10,掂量着它的分量的同时,也是在掂量自己的心情——值得?不值得?值得!

以后的几个日日夜夜,攻略……DRAGON骂骂咧咧地批评女主角尤娜长得难看,CARL干脆就说自己玩FF系列就从来不用女主角的,CLOUD到是以一贯的老实样兢兢业业地玩着,没什么废话;至于其他人,没那份儿福气摸到PS2和FF10,只有流着口水在一边眼馋着。

FF10的攻略还再继续。现在,Mars在写这期的编读时,还没有看到结尾的CG。也许,还有几分钟就OK了,也许,还要十几个钟头……说真的,有些不愿意看到它的结局——因为害怕一个幻想就此完结,不论有多少人在说史克威尔和FF10的不是,我们都为之等待了很长的时间;但又希望能早点OVER,回家舒舒服服地洗个澡、睡个好觉,毕竟,很多人围着一样东西团团转的感觉就是一个实实在在的"累"字。

在矛盾的心情中,开始了游通社的工作,心里挂记的只有——最终幻想10……

The fantasy goes on!

The story goes on!

统计结果

收到了很多读者调查表,想对其进行初步统计——关于大家对"游通社"和"名作大家谈"的意见。

●编读往来这么重要的栏目目前是否到位?

A. 是 62%

B. 不是 38%

批评和建议:

1. 希望编读多搞一些"亲民活动",如什么时候在中国有电玩节日时通知读者。(杨培洪)

Mars:Sorry,sorry,真是不好意思,一时眼花,把你的名字给打错了,该骂,该骂。

2. 问询处的回答越来越简单,有时候就干脆避开问题不回答,太狡猾了。(张伟)

3. 是否还在回信?!……(众多读者)

4. 不必要刊登出来整封信,只选一些重点比较好。(陈磊)

5. 是"电电"最有特色的栏目,不要退步。(颜曙帆)

6. 我们有话要说,可惜没有机会。"上帝"要求扩版。(陈栋)

●名作大家谈达到了为玩家提供交流的目的了吗?

A. 是 86%

B. 不是 14%

批评和建议:

1. 与杂志现在的构架一样,不过《无厘头游戏直击》一定要有。(喻鹏)

2. 要考虑扩大版面。(广东 余光裕)

3. 把对某一名作的意见集中在一起,这样便于综合考虑。(颜曙帆)

4. 最好加入一些辩论性质的的项目就更好了。(赵扬)

5. 真正的交流应该有问有答。(郑森)

6. 文字功底不好就无法交流,能像网评一样每人三言两语,人多了就好看了,一定要登好感受的文章。(郭俊涛)

7. 既然是"大家谈",那么就最好多刊登一些玩家对游戏的感受和看法,几句话就可以了,而不仅仅是几个人的长篇大论。(姜寿海)

幸运读者: 北京:赵扬 广州:梁德泽 南宁:黄相妍 上海:Ronnie 广州:余光裕

QUESTIONS & ANSWERS
问询处

PALADIN:

深知先生乃 SLG 高手，不对，是游戏高手，都不对，是什么都高手！（汗！踩！）小弟正在攻略《尤特那英雄战记》，现有几件小事请教：

1. 如果在 24 话之前故意弄死吉库，map31、map39 是否可以正常通过？如果可以，可否令他复活并且成为己方角色，具体该怎样做？

2. 提升级数界限的书，勇者之证，骑士之证，魔法师之证在 map 里最多能拿到几个？

3. 据说在王宫 4 选 1 一共能选 3 次，是否？具体怎样做？

广州 Jeckytix

的确是应该被踩的“搞手”，要不 7 月期刊里的 BUG 也不会出那么多了。由于时间紧迫，拿到游戏到出稿只有几天时间，在游戏时以及与日本纹章专题站的管理员交流时“总结”到的一些想法还没被证实就急急地当里技写了出来。在此向大家道个歉：百人斩武器有耐久度限制，也不能练出那个邪道的无限修理杖。

——在第 24 关吉库走之前，他如果在战斗里战死的话，他的姐姐会出现并将他带走，也就是提前离开队伍，但是并不会死掉。以后的第 31 关和第 39 关他仍然会作为敌人出场。另外，请那些想打他主意的朋友死心吧。不论你怎么游戏，都没有让他从新归队的情节，也就是说他只能成为敌人。

——提升等级上限的ス－パ－ブルフ一共可以拿到 7 个，分别在第 3 关访问民家时，第 14 关访问中间的民家时，第 25 关沙漠中发现（请参考 7 月攻略的地图），第 26 关的宝箱中，第 27 关敌船的宝箱中，摩斯（モ－ス）塔 3F 和 5F 的遭遇战里，由于是随机取得所以请在没拿到的场合里按复位键重新打过。

骑士系转职的ナイトのあかし一共可以拿到 8 个，分别在第 3 关访问民家时，第 8 关东南的宝箱中，第 14 关市长宝物库的宝箱中选择（请参看 7 月攻略），第 16 关东北的宝箱中，第 19 关罗珐尔王带来，第 24 关访问北部的民家，第 26 关宝箱中，摩斯塔 5F 遭遇战随机取得。

战士系转职的ゆうしゃのあかし一共可以拿到 9 个，分别在第 11 关的宝箱中，第 14 关 MAP 中央的民家中，第 14 关过关后市长宝物库的宝箱中，第 16 关西北的宝箱中，第 17 关护卫兵手中（如果是由 NPC 打倒的话不能取得），第 18 关访问民家，里古里亚（リグリア）砦的武器职人那可以做一个，第 26 关访问民家，摩斯塔 5F 的遭遇战里随机取得。

魔法师系转职的せいじゃのあかし一共可以拿到 5 个，分别在第 14 关市长宝物库的宝箱中，第 16 关 MAP 中央的宝箱中，第 17 关东部的民家中，第 39 关的宝箱中，摩斯塔 3 的宝箱中随机取得。

飞行系转职的飞龙の笛一共可以拿到 2 个，分别在第 10 关西南民家里花 10000G 买一个，第 30 关后第 31 关前，霍姆兹军从摩斯塔前往封印之地的途中，巴托（バド）在霍姆兹军的场合里，在阿尔卡纳（アルカナ）沙漠取得。

1.《生化危机 2》中，胶卷可在暗房（dark room）中冲洗，可照片上拍的是什么呢？

2. 编辑部中有个 BLUE 大神，请问他是干什么的？

3.《恶魔城——月下夜想曲》中在大理石廊下可以去一个放着一面大钟的房间，并且可以到左上方的一个洞里，请问可否到右上方去？怎么上去？

4. 能否提供一下《尤特那英雄战记～泪指环物语》的金钱无限的金手指密码？

上海 宋晓波

——照片的内容和剧情无关，是在侦察过程中得到的情报。

——……

——等到大钟走到整点的时候，右边通道的门会自动打开，你就可以进去了。

——详情请见 27 期《电子游戏广场》。

1. 近日购 DC 一台，型号为 NO. HKT－3010 MADE IN JAPAN，老板说是日版，请问是否为日版？如何判断？

2. 为什么日版比欧版贵一些、比美版的要便宜些？

3. 玩 DC 需要引导盘么？

4. 为什么读盘的时候声音比较大、有杂音？

5. 在玩“疯狂出租车 2”（D 版）时，为什么有时看不见路？是 D 版的问题吗？

北京 于海

——是亚洲版。3000 是日版，3010 是亚洲版，3020 是美版，3030 是欧版。

——市场问题，进价不同。

——有的需要，有的不需要。这得看引导程序有没有被刻在盘上。

——属于正常现象。

——是。

嗨，编辑部的女超人，我有个问题：

1. 这期刊尾说的封面征集是一个月的还是能用一年的？

2.《尤特那英雄传说～泪指轮物语》的图片哪有啊？我想下载，请赐教。

谢了，帮我问几位大哥好！！

忠实读者 吸血伯爵

——本次活动到年底结束，被选用的作品将作为“电电”的封面永久性使用下去。

——http://www.egames.com.cn/zhuanti/fire/index.htm。你可以去看看，也许有你感兴趣的东西。

PS：“电电”编辑部的同志们也向你问候“你好，你好”，并祝你攻关顺利。

1. 生化危机代号维罗尼卡，用金之键打开门后，那六幅的顺序是？

2. 生化危机 3 有攻略卖吗？

四川 邱建峰

——背对机关，面向大厅，从左往右的顺序依次为：1、6、4、2、5、3。

——有。“广场 10”上面曾经刊登过。

来信询问问题请寄：

100085　北京清河邮局 062 信箱 Mars 收

或者 Email: mars－leo@163.com

●T&P2001/09/01 姜明(男 17岁)
地址:山东省济南市天桥区朝阳街26号(250012)
●T&P2001/09/02 王磊(男 17岁)
地址:湖北省荆门市海慧中学初三六班
E-mail:sos2285@163.com
●T&P2001/09/03 王晔(男 19岁)
E-mail:33722851@chian.com OICQ:33722851
●T&P2001/09/04 吴杰(男 20岁)
地址:上海闵行区虹莘路2388弄平吉一村30号301室(201101)
OICQ:550575 E-mail:sbw.j@21cn.com
●T&P2001/09/05 姜惊雷(男 17岁)
地址:辽宁省沈阳市沈河区药王庙路成平北巷5-1号(110014)
电话:22722598
OICQ:29440450 E-mail:tgw-second@163.com
●T&P2001/09/06 张小伟(男 17岁)
地址:湖北省钟祥市胡集镇钟祥市胡集高级中学(431911)
●T&P2001/09/07 叶捷
地址:浙江省杭州市文苑路皇朝花园A幢2单元101室
电话:(0571)88989086
●T&P2001/09/08 王(大)宁(男 16岁)
OICQ:46703375
E-mail:wnet130@163.net
●T&P2001/09/09 王鹏帆(男 18岁)
昵称:末日十三
地址:杭州昌化路劳工弄六号一单元404
E-mail:zyunsan@163.net
●T&P2001/09/10 朱灵波(男 20岁)
昵称:冷星翎
地址:浙江省舟山市定海区郭家塘20号(316000)
●T&P2001/09/11 王聪能(男)
地址:浙江省宁波市宁海县胡阵中学初一五班(315602)
●T&P2001/09/12 罗罡(男 20岁)
地址:浙江省建德市新安江中学高二4班(311600)
OICQ:10830140
●T&P2001/09/13 陆(王景)(男 17岁)
昵称:BLACK ANGEL
地址:江苏太仓娄东新村4幢106室
江苏太仓娄第一中学高二一班(215400)
●T&P2001/09/14 仓轩(男 13岁)
地址:北京市宣武区菜市口南半截胡同4号(100052)
●T&P2001/09/15 崔征(男 19岁)
地址:河南永城劳动街29号(476600)
打工地址:北京市西城区莲花池东路甲三号正海大酒店 餐饮部(100038)
●T&P2001/09/16 张姚栋(男 18岁)
地址:上海市杨浦区长阳路1900弄7号502室
●T&P2001/09/17 朱晓东
地址:上海市交通路2107弄1号804室(200065)
●T&P2001/09/18 江超(男 17岁)
地址:上海市徐汇区东安一村46号301室(200032)
电话:(021)64179127
●T&P2001/09/19 张旭(男 18岁)
自称:相乐左之助
地址:辽宁省辽阳市水塔小区10号楼3单元48号(111000)
●T&P2001/09/20 赏屹健(男 18岁)
地址:杭州市下城区树园新村31幢97单元602市(310003)
电话:(0571)85181474
●T&P2001/09/21 WING(男)
地址:广西省南宁市朝阳路65号(530011)
●T&P2001/09/22 喻鹏
地址:安徽省淮北市和平北巷16幢305室(236001)
E-mail:yupeng524@sina.com.cn
●T&P2001/09/23 小志(女 19岁)
地址:山西省太原市太钢第三炼钢厂办公室 杨春梅转
电话:3015055 E-mail:xiaozhi@ejiajia.com
OICQ:6644494
个人主页:http://xiaozhan.at.china.com ICQ:116151956
●T&P2001/09/24 金晓波
地址:浙江省慈溪市金鹰花园一号楼101室(315300)
●T&P2001/09/25 黄相妍(16岁)
地址:广西南宁江南区楼路272队(530031)
●T&P2001/09/26 刘锦莱
地址:广东省中山市小榄镇北区呈祥街4巷3号(528415)
●T&P2001/09/27 方思源
地址:新疆奎屯市一中高三六班(833200)
●T&P2001/09/28 邱建峰
地址:四川省泸州市第五中学(646000)
●T&P2001/09/29 黄锋
地址:揭阳市榕城区八社谢厝内4/1号(522000)
●T&P2001/09/30 王寅
地址:安徽省淮南市煤炭局1-301室(232001)
●T&P2001/09/31 符鹏(20岁)
地址:江苏南京工程兵工程学院学员八队(210007)
●T&P2001/09/32 章伟(20岁)
地址:海口市机场路7号万华寓(570203)
●T&P2001/09/33 王鹤群(男)
地址:上海市浦东新区竹园新村200弄2支弄12号604室(200120)
(Mars:你画的画真的很不错啊,请以后继续,最好给所有的编辑都设计一个形象。)
●T&P2001/09/34 黄河(22岁)笔名:方夏
地址:南昌市460800210信箱 赵昕转方夏收(330046)
电话:(0791)8432001
E-mail:brillant911@sina.com
●T&P2001/09/35 姜寿海(男 19岁)
地址:山东即墨蓝村(266232)
●T&P2001/09/36 于睿(男 17岁)
别名:比比
地址:辽宁省锦州市云飞街三段1-1号(121000)
电话:(0416)2132128
E-mail:AJ10128841@163.net
●T&P2001/09/37 王超(男 16岁)
地址:河北省承德市承德监狱教育科 王广兴转(067000)
●T&P2001/09/38 张远森
地址:山东省东营市胜利油田汽修部局桐凤北区111信箱(257081)
●T&P2001/09/39 葛卿(18岁)
地址:广州新市95007部队91分队(510410)
●T&P2001/09/40 李虎
地址:陕西省西安市长安县光华橡胶厂(710118)
●T&P2001/09/41 王欣(19岁)
地址:四川省德阳市泰山北路二段309号
●T&P2001/09/42 郑森(18岁)
地址:广西横县中学(530300)
●T&P2001/09/43 陈磊(18岁)
地址:上海市耀华路550弄20号202室(200126)
●T&P2001/09/44 张利欣(16岁)
地址:北京崇文区天桥新民里4楼西单元104号
●T&P2001/09/45 杨林义(17岁)
地址:浙江省杭州市胭脂新村9-3-201(310006)
●T&P2001/09/46 梁德泽(15岁)
地址:广州市工业大道南金碧五街89号502房(510288)
●T&P2001/09/47 徐一鸣(19岁)
地址:山东烟台芝区塔山中路19-8号(264001)
●T&P2001/09/48 魏鸣
地址:安徽六安市汽车齿轮箱总厂联合车间(237010)
●T&P2001/09/49 张锦峰(男 17岁)
地址:广东省南海市里水镇大庙坊162号(528244)



Free games Zone 自由玩家社区

北京 Miss70 的游戏机



新一代主机汇聚一堂 DC + PS2 + GBA

“我很喜欢 DC 的，其实我还珍藏着 SS，不过没有摆出来，我也很喜欢 SEGA 的街机，偶尔的会去玩。PS2 是最近刚买的，为的是它的 GT3、最终幻想 10，寂静岭 2、合金装备 2、VR 战士 4……；都是必买的阿；其实那个蚊子的游戏我也很想买来着，但是就是太贵了。GBA 的画面则有点太暗，不如当初想象的好。至于电视方面，我认为如果电视不够高级的话，还不如连在显示器上更能够突显主机的性能！所以，DC 平时我是用 20 寸的 Sun 显示器来玩，而 PS2 嘛，我就为它和 DVD 机配备了 SONY 的 ES 34 寸精密显示电视（SONY ES34M90/DRC1250/DRC100/日本原装，决非上海索广的垃圾，可是攒了很久的钱呢，连旅游都放弃了），虽然我知道 HDTV 更好，但谁让国内买不到呢。”

阵地百景

“一看就知道，我是 SEGA 的支持者，看看我的外设，都是专门托人从日本捎来的原装！（很自豪呢！）还有游戏，死亡之屋 2、VR 网球（美版原装）、太空频道 5（美版原装）、刀魂 2、梦游美国 2001、VR 战士 3、樱花大战 3、莎木初回限定、莎木原声 CD、生化危机：维罗尼卡初回限定，都是精品吧？每一款都是经过了很慎重的考虑才购买的呢。”

——MISS 70

Mars：耶！是女孩子提供的阵地耶！而且是支持正版的可爱 MM，感动！MISS 70 果然很强……不过我好像没看见《最终幻想 X》，是不喜欢 FF 系列吗？或者是刚刚发售不久还没来得及买？似乎有点强人所难呢，呵呵。好高兴看到女孩子的“阵地”投稿。



BATTLE FIELD

“PS2 是我得到的第一台 TV 主机，不过因为 PS2 游戏比较少，所以暂只能当 PS 用；DC 是没有好玩的 PS 游戏才买的，但我没想到 DC 游戏这么好玩，早知道就后买 PS2 了；X - BOX 计划中……”

——张远森





Mars：实在是太奢侈了啊！在编辑部的一堆穷鬼面前竟然提到说用 PS2 玩 PS 游戏，简直是浪费。PS2 上难道真的没有好玩的游戏吗？去玩“FF10”吧。（Mars 不会因为自己吃不到葡萄就说葡萄酸的，想玩“FF10”快想疯了，所以特别羡慕有 PS2 的人……）

山东的玩家张远森提供的阵地！

未完，待续……

我家附近有个机厅，一直以为那里没什么好留恋的，直到搬家前认识了大门的女儿。所谓的大门，当然不是拳皇里的大门，是那个机厅的BOSS。因为他夏天喜欢赤膊穿白睡裤加拖鞋，所以我们戏称他为“大门”。

那天是四月一日，机厅里人很少。一个女孩在角落里玩97，是手握摇杆四键齐拍的那种。

我看不下去了：“别虐待机器好不好？这里只有两台97是好的了！”

她回过头，我看见一张十分清纯的脸。

“我不会打，因为没有人教我！”

一秒钟后，我说：“那我教你吧！”（那几天我心情很不好，并不指望她会答应我，但世事总是难以预料。）

“好啊！”她立刻现出很高兴的样子。

喂、喂？！难道她不知道愚人节吗？而且一点女孩子的“怕生”都没有……

我叹了一口气：“好吧。明天开始，明天这个时候！”说完我离开了机厅。

第二天，我照例去了机厅。我几乎认准了她不会来，像我这种混在机厅的人都知道，在同一个地方连续两天遇上同一个独自玩的女孩子几乎是不可能的。

可她就是在那里，还向我招了招手：“喂！你迟到了！”我傻站在原地，不知是真是假，也不知这是福是祸。没办法，既然被揪住了，就上吧。毕竟她也可以算是个不错的女孩子，也许在九洲还排得上名次(那是我学校的名字)。

我走上去：“好吧，从今天开始我就是你的师父了，我叫江雨轩，你呢？”

“我叫欧梦琳，拜见师傅！”她笑着拱了拱手。

“欧梦琳？好奇怪的名字……”我想。

接下来，我就开始传授她我对于97所知的一切，没想到的是她的领悟能力极高，几乎是教什么会什么。

第一天她学会了基本的系统知识，还给了她一本出招表。

第二天她学会了搓必杀，只是有点困难。

第三天她学会了搓超杀。

第四天她学会了一些短小的连招。

第五天她学会了将超杀融入连招中。

第六天她学会了逆向攻击。



第七天她居然学会了两段轻葵花跟八稚女！

My God！我望着她充满自信和成就感的笑脸，在技术上她已经超过我了，现在缺的只是对战经验。上帝用了七天创造了一个世界；而我用了七天创造了一个天才。上帝是神，我是人，所以我应该比上帝更伟大吧……

我实在很诧异：“你怎么学得这么快？究竟用了多少牌子？”

“其实我一直没有告诉你，我是这里老板的女儿。”

接下来的几天中，我一放学就飞车赶往机厅，不管OICQ上的carey和涟漪发来的十几条讯息，只是为了要见她，和她一起打97和99，一起大家来找茬，一起玩合金弹头看她大笑的样子一起跳PARANOIA 190看她飘起的短发。

我又重新、认真、仔细地观察了她不下十次。一如既往的清纯，而且脸上的笑容明显比刚认识她的时侯多得多。

她其实并不十分美丽，但我觉得她很漂亮。也许是我的眼光和别人不同吧。别人眼里的美女在我眼里可能并不怎样，反之亦然。

又过了一天，是“五．一”的长假。我当然不会放过这么好的机会，带她出去玩遍了上海很多好玩的地方。（当然这是征得了大门的同意。）

在我的“调教”下她懂了很多东西，开始欣赏各种音乐，古典的，流行的，尤其喜欢林忆莲和张信哲；后来我又教她上网，但没教她OICQ，不是怕她被别人抢走，是怕她被别人骗。没办法，QQ上的坏人太多了。

在不断地了解中，我知道了她是江西人，几年前大门从老家来到上海，在经过了一番艰苦创业后建立了这个机厅，几天前又把女儿接来了上海。很难想象，乡下人，哦不，应该是外地人会有向欧梦琳这样美丽的名字。（还好她不叫欧小兰，欧菊花。）

再后来就上课了，临近期末，虽然作业多了很多，但我还是坚持至少两天去一次。玩的牌子当然是她给我的，省了我不少钱。

我不知道我和她的关系算什么，好朋友吗？似乎太亲密了些。很好的朋友？也不象。难道……我爱她？不可能，我还年轻(小于20)，白纸一张，只有两次单恋的经历而已。她比我还小；我们还不懂得爱吧？况且这字太重，我们还承受不起。所以，应该说，我喜欢她。

在我正在考虑是不是要向她表白的时候，命运已经替我们作出了选择………

我清楚地记得那天是6/6，她的生日。

我兴奋地走进机厅，手中拿着生日礼物，想和她商量一下去哪里庆祝。然而，迎接我的不是她的笑脸，而是大门孤独的背影——机厅里一片狼籍。我没有去问大门什么，那样不被他打到红血才怪（大门的脾气蛮暴的），只是凭多年的经验和Lv. 1的NEWTYPE就可以知道发生了什么事——机厅被抄了。唉，早就有人劝过大门不要留着那些YG的底版，可他就是不肯，说什么每块底版都是钱换来的，真农民意识！

我走前几步，本想对他说过些日子东山在起。还没等我说出口，大门的脑袋突然转过来，我看到一双充满后悔的眼睛。后悔？？这时候再后悔也没用了，因为在下一个瞬间，大门说了一句让我全身血液为之凝结的话：“明天我会和琳儿回老家……”我不愿相信我的耳朵竟然会听到这样一个事实，“那么琳儿呢？琳儿到哪里去了？”现在我能做的只有这件事了。

“不知道，他们抄走机器的时候就不见她了……”

我一秒也不停留，转身冲出机厅。骑这车到处寻找她的身影。

一分钟，两分钟；一小时，两小时……也许是天意，不论我怎样努力去寻找，都没有找到她的踪迹……

一个星期后，我搬家了。再回到原来的机厅，这里已经变成了一家超市。我找到第一次见到她时那台97曾经存在过的位置，静静地回忆当时的一切……

江雨轩

朋　友

那一年的冬天，是我印象最深的一个冬天，我能记住它并不是因为它的寒冷，而是我无法原谅我自己内心潜藏的自私……

"GBC你玩好了没？"他望着我，希望我能给他一个满意的答复。我抬头看了看天花板，只是轻轻地说了一句："对不起，我弄丢了！"我努力控制着自己的情绪，看着他的眼眶中闪动着的泪花，我的眼圈红了。我知道这台GBC对他来说有多么重要，可是我却一直重复着那一句话。他听完后什么也没说，只是用衣角擦了擦眼泪，向门口走去。突然，我喊住了他；我也不知道为什么要喊他。他回过头来看着我，眼睛里流露出一点点希望。我不忍心看到他这样，说："等我钱够了，一定赔给你……"我知道自己没有这些钱的，但我还是这样说了，想要借此减轻我的过错。他低下了头，一声不吭地走出了大门。明天，他就要去青岛了，以后就再也不回来了……

我发疯似的冲进卧室，从床底下翻出那台GBC，狠狠地朝床上摔去。它在床上翻了一个圈，最终还是没有掉到地上。我哭了，我最好的一个朋友就这样走了，我真想狠骂自己两句，并打上几个耳光，可是已经没用了，他已经走了……难道我和他之间的友谊就这样破碎了吗？

……

"你家有没有人？"

我一听声音便知道是他："没人，你找我有什么事吗？"

"那你快来我家，我有个好东西要给你看！"

"是什么？弄得这么神秘！"

"你来了就知道了。"

从他那激动的语气中，我敢肯定那一定是好东西。我急忙赶到他家，一进门，他就拿着一个盒子给我看。哇，这是我梦寐以求的GBC啊！

"你从哪儿弄来的？"

"当然是我自己买的了。"

"你不怕你爸骂你？"

"没关系，他们要是向我要钱的话，大不了我就把GBC给他们看，最多没收。"

我看着这台GBC，我真希望它是我自己的该有多好！不行，他是我最好的朋友，我不能这样对他。可是，我还是动摇了——对，先借来玩玩。

"能借我玩么？"

"当然可以，我们是好朋友嘛！不过，下个月我就要搬走了，你一定要在那之前还给我……"

"一定，一定，我什么时候骗过你呀！那我先回去了，再见！"我从他笑了笑，他也知道这意味着什么……

回到家后，我玩了一个晚上，第二天就和他交流经验。他兴奋地说："我等你通关后再打，这样可以省不少时间去玩别的游戏。"我笑着说："那岂不是失去了游戏的本意？！""总比你用金手指强吧？！"我俩都笑了。

……

"嘀！嘀！"汽车的喇叭声把我的思绪拉回。我的心情变得好沉重，再也见不到他了，他也不会再理我了……这时，电话响起。"喂？喂？你是……"我楞住了，他竟然给我打电话！

"……我昨天夜里到的，怕影响你休息，所以没给你打电话……"

"……"

"……虽然我们见不了面了，但是，我们还是朋友……"他沙哑的嗓音打破了沉寂。

我挂上电话，从床下找出了那台GBC，然后把它擦得干干净净的，放进盒子，走向邮局。

回来后，我一身轻松。虽然我"失去"了我心爱的掌机，但我没有失去他——一个真正的朋友！

安徽　王寅

你所爱的

出现在你面前的是她吧？

天使般的脸孔，满溢着美丽的回音，梦幻中的优雅公主，理想中的完美佳人，于是，蓝天底下的大地被快乐镀上了一层太阳般的金色光辉，整个世界都因她的笑颜而生机勃勃，现实，忽而美好了起来——所以，那一刻，你的心开始了跳动，你是第一次感到你的心在跳动，飞过风的悠然自得，跃过海的宽广宏大，来到她的近前。

停驻在你眼前的是她吧？

芬芳典雅，悠闲有致，那样轻快地飘然而过，自由，开朗，有如春天的清风般温暖和煦，挟着青色草原般的朴素自然，当她的身边带起一串串颀长的幻影，五颜六色的乐之花在她走过的地方竞相开放，那活泼一直跨过天那边的彩虹，空气就变得如夏日雨后一般清新凉爽——所以，那一刻，你的心欢腾了，你是第一次感到你的心如此欢腾，腾跨过尘世间无数平凡琐碎的欲望，穿插过人类无限的有形时空，来到她的近前。

留痕在你眼睛里的是她吧？

出尘脱俗的气质，灵巧过人的天资，恬静真诚的个性，宛如集天地灵气于一身的自然使者，举手投足间已光芒四射，让人无法转移视线。你要赞美她，追随她，到那天和海的尽头去寻找最终的圣地！靠近她你已是身不由己，那里有着人世间最美丽最纯洁的梦想和幸福，靠近幸福，靠近你自己的心，是她的存在，终于让你有了做梦的愿望和勇气——所以，你的心坚定不移，你是第一次感到你的心如此坚定，抛开所有无力的无谓的言语，忘记所有无聊的无奈的心思，来到她的近前。

那么，落在你心里的是她吧？

你爱上她，那么顺理成章、合乎逻辑！你爱上她，就像当初你了解你自己的时候，就那样深刻地信仰了自己一样。于是，天地万物都在你的手中牢牢把握，有了她就像有了整个世界般地丰富快乐！你爱自己，你爱世界，你爱生命和未来，而且，你更坚定不移地爱着她！

你的梦想由此开始。

写给我所爱的电子游戏。

天津　Peanut

（以上文章仅仅代表作者个人观点。）



Let's talk about games together you & me 名作大家谈

等待巨人的咆哮！——FF10发售后随感

7月19日，所有关注TV游戏的人都瞩目着这一天。喜爱FF10的翘首悬望祭典揭幕；厌憎FF10的等待嘲讽笑骂契机；更多徘徊观望者也期待从中得到最佳的解答……

来了，恐怖大王终于降临！当二百多万套FF10从店头流入玩家手中时，社长铃木尚似乎已将早前FF－Moive票房惨败带来的阴翳抛诸脑后，声明将以全球销售一千万套做为FF10的奋斗目标！由于FF10效应极大带动了PS2主机的销售，发售前周首次超越了任天堂GBA达到了十万台的骄人数字；发售当周的PS2更呈独走之势成功扭转了近期的不利局面。对于Sony、Square乃至竞争对手任天堂、微软等来说并不介意原本可以预料的现状，着眼更多的是未来数周内FF10能否一如昔日FF7那样牵引着PS2主机完成他人无法追随的加速度。

毫不过份地说FF10将决定游戏业的未来！或许只有FF、只有Square才有这样的气魄和能力！！

索尼可能比谁都着急，祈盼着FF10能实现预定目标。久多良木健口是心非地声称，即将开始的新一轮主机大战不过是任天堂、微软谁当老二的悬念，但索尼高层深知现实决没有想象那么简单。PS的成功很大程度上取决于竞争对手的黯弱，广大厂商不满任天堂的严格控制人心思变，任天堂本身有处在技术革命的重要转折期；世嘉、NEC等对未来并未有充分考虑和长远打算，可以说PS的成功很大程度属于机缘巧合。

今时不同往日，索尼的股价已经比最高时下挫了一半，走了世嘉却来了个影响力举世罕有匹敌的微软！宿敌任天堂更令人不敢小觑；经过六年生聚后技术力、财力已较前有了质的飞跃。

索尼尤其恐惧的是因近年来市场不景气使一些饱受财政困顿之苦的厂商开始怀念起任天堂称雄时的温馨岁月；连Namco的会长中村雅哉近期也发表了一番耐人寻味的讲话："由于FC时代Namco的大力协助才造就了如今规模的任天堂，希望任天堂始终不要忘了Namco对游戏业的促进作用……"相信明眼人都能听出话外之意。

索尼需要FF10促进主机普及并在9月14日任天堂GameCube发售前完全控制局面。事实上由于PS2软件开发困难和X－box等外界因素造成了索尼在软件上回旋余地并不大。日本游戏名人毛利公信就曾大胆指出："撇开FF10和MGS2，PS2目前公布的近两百款游戏加起来份量也未必及得上NGC目前已知的游戏！"FF10无疑是索尼近期最有力的王牌具有极大战略价值，如果FF10不能启动市场将造成2002年度以前日本本土PS2没有任何能有效牵制NGC、X－box的超大作（因为《MGS2》、《BIO－4》、《铁拳4》等都将在明年推出，《异度传说》影响力有限），被NGC成功突围而出的话后果将不堪设想！索尼也想通过FF10打消Square的疑虑并借助FF10对他系统主机的逆作用离间Square和任天堂、微软等之间的关系。

雌伏数载的任天堂也关注着FF10发售后产生的市场波动，为了狙击FF10任天堂前后安排了《皇家骑士团外传》、《游戏王5》、《黄金的太阳》等数款有份量的GBA大作，而做为最后防线的是在SFC、N64都创造过销售神话、知名度不亚于FF、DQ的《马里奥赛车》GBA版本（前两作均为各自主机最卖座软件，N64版全球突破千万大关为史上销售最高赛车游戏），这款去年八月SpaceWorld就能试玩的大作放在FF10推出3日后的7月21日上市足见任天堂之良苦用心。两个超大作流星互撞的结果必然引起极大波澜，这也可以说是索尼、任天堂两大阵营决战的序幕！

五月的E3大会任天堂显示了自己的实力，但真正的王牌还捏在手中一个都没有亮出，任天堂将根据FF10的走势来调整战略。如果诚如期望的那样，FF10经过《马里奥赛车GBA》和8月1日《黄金的太阳》等数波强力阻击势衰力竭，未来半年的局面将完全主动。反之，NGC的前途将荆棘密布，任天堂在8月14日开幕的SpaceWorld被迫亮出所有准备已久的王牌。任天堂对FF10的重视也足以证明了对Square的重视。山内溥不屑一顾的言论仅仅是外交辞令中的恫吓，桌面底下的交易只有天知道。任天堂和Square比任何一个时期都清楚对方的价值，FF10的走势将决定两方在未来的交易中谁能取得主动权。

作为突然闯入的搅局者，微软抱着复杂的心情注视着FF10和PS2意气风发的这一幕，近一年来的斡旋让微软认识到并不是所有日本厂商都像Temco那样可以用金钱收买，经过任天堂、索尼两代雄主经营的本土犹如金城汤池无法使外寇立足。不能成功劝诱到Square这样的巨擘加盟，Xbox的胜利终将巧梦成虚话。FF－Moive全美公映后，微软支持的十几家娱乐网站对此极尽谩骂和嘲讽。微软此刻一定暗自盼望FF10销售失败，然后凭借金钱支持把Square罗至麾下。不过如果FF10果真失败了，那么，Square的含金量也会因此大大褪色……微软目前所能做的只有静观，期待着ONILE化的FF11能跨平台到X－box。

广大软件厂商也用不同的态度迎接恐怖大王的登场——或震惊，或艳羡，或嘲弄，但更多的则表示了无奈的冷漠。明里暗里出于商业目的考量的小动作却随处可见！Konami公然把GBA《游戏王5》做为打击FF10的急先锋；Capcom一口气宣布了六款NGC游戏；世嘉的coo香山哲又一次公开强调了与任天堂的紧密协作关系，铃木裕坦露了希望为NGC、Xbox开发游戏的心声；至于同为RPG大腕的Enix社长本多圭司语焉不详却又恰当其时地透露出DQ系列将出现NGC的震撼消息；Namco自然也不甘成为摆设，充满恶意地放出大量原Square旗下力作《异度装甲》最新作的资料，此外还透过杂志媒介散播出即将在8月任天堂SpaceWorld展示某大作RPG和某超人气格斗游戏最新作的消息



……广大第三方厂商的意图殊途同归，既期望FF10能促进PS2软件销售以激活市场，又都不希望Square在成功道路上越走越远。

推出FF10是Square必然而无奈的一步棋！通过数年的不懈努力，最终幻想系列终于成为了世界知名品牌，Square也不再仅仅是日本的Square。为了打造FF，Square也付出了极其惨重的代价，由于资金人力投入的巨大差异，《圣剑传说》、《异度装甲》两制作组负气出走，《浪漫沙加》、《前线任务》、《超时空之轮》等也纷纷败走麦城。近来一直希望能与任天堂破镜重圆的Square深知在NGC发售两月前推出FF10的举动势将加深与旧主的嫌隙，但与索尼的契约加上FF10开发费用以及FF－Moive的惨败等造成的一系列因素迫使Square没有任何其它选择余地！商业运作上的偏差和执拗已经使昔日巨人举步维艰，Square也迫切期望能凭借FF10再铸辉煌、重拾信心！某种程度Square意图借助FF10的猛威让态度强硬的任天堂有所转变。

对于Square来说，FF10只许成功、不许失败；财务报表显示了严峻的现实："FF10全球发行六百万套以上才能勉强弥补开发费用高腾和FF－Moive引起的巨额赤字，发行九百万套以上方能达成预期盈利目标！"在FF10发售的同时，FF之父阪口博信却发表了一番意味深长的讲话："我们怀念当年与任天堂密切合作的时期，在NGC上推出FF11是Square由衷的期望！"

2001年7月19日，无论是否喜欢FF，对于广大真正热爱游戏的玩家来说这将是个值得永远铭记的日子，数年前FF7的推出把我们带入了璀璨夺目的崭新时代，FF10又预示着黎明的到来。抛开狭隘的门户之见，未来主机大战谁主沉浮并不重要，对于我们玩家来说，通过各种迎合时代潮流的游戏来保持一颗纯洁的"Game之心"无疑是最重要的。

FF10的成功与否将留待历史评说，有一点可以肯定的是："FF10的出现将使GAME无可争议的成为一种艺术！"

文：darkbaby

永远的伊苏

我第一次玩的"伊苏"是WIN95版的，因为是日文游戏，当时我连它的的名字都不知道叫什么。过不久以后，一个名叫《永远的伊苏》的游戏在国内发行了中文版，我才知道了它的名字。我喜欢这个游戏，真没想到会汉化；今年7月，《永远的伊苏2》也要发售中文版了，这真让人高兴！

说实话，我自己也不知道为什么会喜欢这个游戏，至今我仍未打通(笑)，太差劲了！BOSS太强，我还要求助别人帮忙。也许，我只喜欢纯2D的游戏吧，现在大家纷纷投向3D，但我还是喜欢2D的简单——浓重而唯美的日式画风。

对"伊苏"系列的历史不太清楚，"电电"上那篇关于"伊苏"的文章让我对其有了个大致了解，也令我对FALCOM这个公司产产生了兴趣。

伊苏系列在国内有多少人喜欢呢？应该很少，至少我认识的很多人都没听说过。不过，那种轻松的气氛是我最为欣赏的，我从没有想要一口气把这个游戏打穿的欲望；打不过BOSS，我也从不着急，很有耐心地继续下去。我想，伊苏的魅力就在于此，因为游戏是让人娱乐消闲的，以一颗平静的心去感受那份轻松和自在，难道不是一件很美妙的事吗？！

广西 黄相妍

笑傲江湖情未了——评《天诛2》

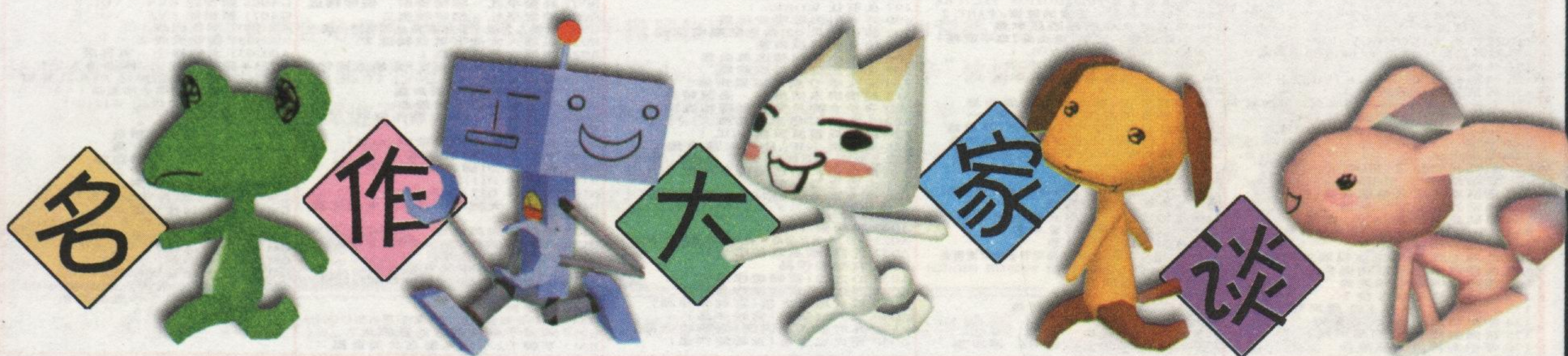
打从小就对忍者的世界十分向往，苦无时光穿梭机，深以未能体会李白《侠客行》中所述"十步杀一人，千里不留行，事成拂衣去，深藏身与名"之意境为憾。直到上个世纪末，一款PS游戏《天诛2》，圆了我的梦想。

在那虚拟的世界内，有月朗星稀下的沙滩，汹涌澎湃的大海，刀枪如林的军营，诡异神秘的城堡，还有清风徐来的竹林，青灯古佛的名寺，披波斩浪的战船，步步凶险的迷宫，小桥流水的村庄，雄伟险峻的高山，更有那随着环境不同、萦绕于耳边的空山鸟语、松涛阵阵，金戈争鸣之声使人置身其中、流连忘返。如此江山，无一不是我替天行道、惩恶扬善的舞台。

尽管本作中敌人的AI奇高，但只要善于根据有利地形隐藏自身、灵活使用各种妙不可言的忍术，抓住瞬间即逝的良机，杀敌于无形，犹如探囊取物，不由令人心中有仰天长啸、笑傲江湖之豪情，而从中所得之快感，非笔墨所能形容。

综观整款游戏，制作者融谍报、冒险、格斗之众要素于一炉，尽得忍术之精髓，无论背景舞台之华丽，道具种类之丰富，背景音乐之贴切，还是情节之跌宕起伏，操作感之逼真，无一不是上乘之选。当然，由于受到机能的限制，未能尽善尽美，但瑕不掩瑜，此款游戏真属不可多得之精品。

江西 雷峻



游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988
欢迎浏览中国火星游戏网 WWW. marsgame. com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263. net

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张,DVD28 元/张,音乐 CD8 元/张。 邮费 10 元(无论多少)
邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D6－D5
门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　广州批发热线:013908178022(仅限批发)

土星节目大集合 4 元/张,邮费 10 元(不论多少)邮购注明游戏编号

1 超级机器人格斗 / 3 拳皇 96 / 5 沙罗曼蛇三合一 / 7 水浒演武 / 9 蓝球飞人 / 11 梦幻模拟战四 / 13 沙丘三(命令与征服) / 15 银河之星 / 17 音速刺猬 SONIC / 19 花小路大作战 / 21 魔剑美神 / 23 大航海时代 2 / 25 天外魔境－第四默示录(2CD) / 27 侍魂 3－斩红郎无双剑 / 29 黑暗神鹰 / 31 铁甲飞龙 2 / 33 空牙外传 / 35 空牙 2001 / 37 恶神传(DX 格斗 / 39 侍魂 3－斩红郎无双剑 / 41 虎胆龙威(快到刑事) / 43 新恐传 / 45 十三侦探 / 47 龙的五千年 / 49 新海底军舰 / 51 苍穹红莲队 / 55 97 世界杯足球 / 57 太阁立志传 2 / 59 樱大战(2CD) / 61 魔术草蜢 / 63 玩具龙 / 65 春风战队(3CD) / 67 花组对战 / 69 精灵王纪传 / 71 女子高校 / 73 海底大战争 / 75 重装机兵 2 / 79 格斗毒蛇 / 81 FIFA97 足球 / 83 世加拉力赛(加强) / 85 X－MEN 对街霸(需加速卡)

87 罗媚斗 / 89 紫焱龙 / 91 豪血寺一族 3(需加速卡) / 93 美少女台球 / 95 超时空要赛(2CD) / 97 美少女战士 / 99 武士道烈传 / 101 斗士历史(需加速卡) / 103 大战略 / 105 VR 战士 2 / 107 彩京 4－战国风云 / 109 越南战役(需加速卡) / 111 雷鸟战机 / 113 TT 摩托 / 115 三国志英杰传(中文版) / 117 六人赛车 / 119 三国志孔明传 / 121 战区 51(对应光枪) / 123 首领峰 / 125 三国志五代(中文版) / 127 妖霸天下(对应光枪) / 129 魂斗罗 / 131 神风拳 / 133 VR 特警 2(对应光枪) / 135 VR 战士对格斗毒蛇 / 137 炸弹超人 / 139 古墓丽影 / 141 摩托车大赛 / 143 洛克人 X4 / 145 心跳回忆 2－虹色青春 / 147 滑雪 / 149 悠外幻想曲 / 151 东京番外地(2CD) / 153 吞食天地 2 / 155 湾岸赛车 / 157 3D 激光艇 / 159 恶魔战士 2 / 161 VR 特警 1 代(对应光枪) / 163 生化危机 1 代 / 165 EO－异灵(4CD) / 167 黑暗救世主

169 大战略 2－钢铁之雄风 / 171 大地女神幻想曲 / 173 洛克人 8 代 / 175 亚鲁巴外传 / 177 少年街霸 2 / 179 1945 / 181 守护英雄 / 183 逆鳞弹 / 185 音速战机 / 187 龙珠 Z / 189 电脑战机 / 191 漫画英雄 / 193 饿狼传说 4(需加速卡) / 195 黑之断章 / 197 神秘岛(中文版) / 199 皇家骑士团 2 / 201 梦游美国 2 / 203 超 GTR 真实赛车 / 205 热血亲子 / 207 法国世界杯足球 / 209 真人快打全集 / 211 DX 人生 2 / 213 冲破火网 2 / 215 龙之力量 / 217 魔兽争霸 / 219 腾崎诗织 / 221 超级炸弹人 / 223 街霸方块 / 225 普利鲁拉 / 227 菊花大战 / 229 武装雄师 / 231 泡泡龙 3 / 233 围棋 / 235 97NBA / 237 三国志 4 / 239 病毒(3CD) / 241 影子战士 / 243 3D 大作战 / 245 EYE(2CD) / 247 街霸合集(2CD) / 249 Q 版对战

251 怒一首领峰 / 253 机动战士 Z / 255 超级机器人大战 F / 257 侍魂 4－天草降临 / 259 小双侠 / 261 月下摇蓝曲(3CD) / 263 侏罗纪公园 2－失落的世界 / 265 生与死 / 267 斗神传 URA / 269 桃太郎道中记 / 271 格兰蒂亚体验版 / 273 自制飞机 2 / 275 火线阻击 / 277 维新之岚 / 279 模拟 F1 赛车 / 281 月花雾幻潭(2CD) / 283 梦精灵 / 285 飞鸟 120 / 287 少年军团 / 289 激斗大军团 / 291 虎胆龙威三部内 / 293 御意见无用 / 295 空中之虎 / 297 骨头先生(2CD) / 299 四驱小子 / 301 最高力量(对应光枪) / 303 98 世界杯足球(SEGA 公司) / 305 银河英雄传说(加强版) / 307 滑雪 2 / 309 卒业 S / 311 雷雅战机 2 / 313 模拟城市 2000 / 315 蝙蝠侠 / 317 导化师杀人事件 / 319 苍空之翼(2CD) / 321 游戏天国 / 323 世加拉力赛 2 / 325 98NBA / 327 轮舞曲(2CD) / 329 魔神转生 2(2CD) / 331 依苏全集

333 98 地通那赛车 / 335 育成足球 2 / 337 三合一 / 339 银河之星－魔法学园 / 341 美苏坦克大战 / 343 零式装甲 / 345 文明 2 / 347 交通大亨 / 349 立全排球 / 351 全日本摔角大赛 / 353 胜利赛马 / 355 超音鼠 R / 357 剑上的微笑 / 359 鳄鱼仔历险记 / 361 无法拒绝的爱 / 363 动物乐园 / 365 七风岛物语(2CD) / 367 失落的古代文明 / 369 泡泡龙 4 / 371 棉花小魔女 2 / 373 银河公主传说 3 / 375 英雄少年 / 377 立体炸弹人 2 / 379 公主之皇冠 / 381 光明力量 3 / 383 天界战棋 / 385 人神大战 / 387 忍者万丸 / 389 格兰地亚传说(2CD) / 391 究极虎 2 / 393 神秘医院 / 395 山卡赛车 2 / 397 饿狼传说特别片 / 399 恶魔全书 2 / 401 FIFA98 足球 / 403 水浒－天导 108 星 / 405 邪神降临 / 407 金田少年之事件 / 409 飞龙 RPG(4CD) / 411 仙窟活龙大战(2CD) / 413 劈邪除妖(2CD)

415 街(2CD) / 417 神魔争霸 / 419 仙境传说 / 421 毛利元就－三箭之誓 / 423 心跳的回忆 / 425 世界英雄 / 427 攻击苏联 / 429 蝙蝠鼠 / 431 房产战争 / 433 冬季奥运会 / 435 救火奇兵 / 437 梦幻模拟战 1＋2 / 439 恶魔召唤师－灵魂租借 / 441 实况足球－炎之射手(KONAME) / 443 时空游侠 / 445 白发魔女(2CD) / 447 EVE(4CD) / 449 太郎丸 / 451 安室奈美惠 / 453 格兰威治赛车 / 455 模拟便利店 2 / 457 毁灭行动 / 459 97 拳皇(需加速卡) / 461 死亡之屋(对应光枪) / 463 心跳的回忆 2(2CD) / 465 卡通赛车 3 / 467 梦幻之星 / 469 樱花大战 2(3CD) / 471 龙之力量 2 / 473 高达之野望 / 475 恶魔战士 3 / 477 机器人大战 F 完结篇 / 479 武装雄师 2 / 481 卒业旅行 / 483 秘密战队 / 485 光明力量－狙之神子 / 487 凉子风辉朝 / 489 超级蚂蚁 / 491 加美加飞机 / 493 育成棒球 / 495 魔幻侠影

497 银河警察 2(3CD) / 499 巴洛克(异域) / 501 GT24 赛车 / 503 少女革命(2CD) / 505 格兰地亚博物馆 / 507 火热火热七(需加速卡) / 509 游戏青春 / 511 魔法学园 / 513 98 法国世界杯 / 515 梦幻模拟战五 / 517 跳跳乐 / 519 火爆钓鱼 / 521 美少女梦工场 / 523 恶魔城 / 525 信长野望天翔记 / 527 足球扮演 / 529 黑暗追踪者 / 531 炸弹乐 / 533 战机射击 / 535 口袋战士 / 537 彩京五代－太阳表决 / 539 深海惊魂(2CD) / 541 银河之星 / 543 击落王时代 / 545 魔剑美神 / 547 幻想水浒 / 549 光明力量 3 / 550 冰碧邪神宫 / 551 机动战舰 2CD / 553 魔界村 / 555 飞翔篇 / 557 电车 GO! / 559 樱通信 / 561 棉花小魔女 / 563 欢迎你到来 / 565 高达之野望 / 567 CAPCOM 公司游戏合集 3 / 569 米老鼠和唐老鸭 / 571 1945 二代 / 573 漫画英雄对街霸 / 575 真剑游戏

577 水濑大冒险" / 579 伊苏合集 / 581 新世纪麻将 / 583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄 / 587 七星斗神 / 589 花枝育成 / 591 摇之动 / 593 美少女制服 / 595 王子复仇记 / 597 悠久幻想曲 / 599 琉璃色之雪 / 601 快乐麻将 / 603 圣诞节 / 605 时之道标 / 607 樱大战－帝击俱乐部(2CD) / 611 机侠奇侠传(中文) / 613 龙与地下城(需 4M 加速卡) / 619 正义之纹章 2 / 621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡) / 623 与你同行 / 625 坦克风暴 / 627 电车 GO / 629 兵峰 / 631 主题公园 / 633 花组方块 / 635 昆虫行动 / 637 西部枪战 / 639 最强兵团 / 641 猎人 2 / 643 异形 / 645 龙少女 / 647 VR 赛车 / 649 WF 真人摔角 / 651 真女神转生(2CD) / 653 炼金术士 / 655 机械战士 2 / 657 血工厂 / 659 Q 版 VR 战士 / 661 真武斗传 / 663 王国浪漫传说 / 665 英雄传说

667 饿狼传说 3 / 671 鬼太郎 / 673 卡普空 2 / 675 警察捉小偷 / 677 卡普空 5 / 679 变形战机 / 681 钓鱼王 / 683 极品飞车 / 685 风云再起 / 687 宇宙巡航 / 689 麻将 R / 691 97 首都高 / 693 旅鼠大冒险 / 695 饿狼 5 / 697 战国传说 / 699 青涩宝贝 / 701 四国战机 / 705 十项全能 / 707 时之道标 / 709 高达 G 世纪 / 711 双打坦克 / 723 机车 3 / 727 辟邪除妖(2CD) / 729 结婚 / 731 洛克人 3 / 733 万兽之王 / 735 音乐跳豆 / 737 暴力摩托 / 739 升龙三国演义 / 741 魔道物语 / 743 绿野仙踪 / 745 山脊赛车 2 / 747 神奇传说 / 749 爆 RPG / 751 基连之野望 / 753 救火英雄 / 755 七喜小子 / 757 紫炎龙 / 759 哥斯拉 / 761 探侦物语(2CD) / 763 高达 1

765 钢铁女友(2CD) / 767 钢铁灵域 / 769 疾风魔法大作战 / 771 维京人 / 773 M 君传说 / 775 三剑客 / 779 AT 将棋 / 781 首映日(2CD) / 783 反射 / 785 星之物语格斗 / 789 SD 高达 / 791 青海来的少女 / 793 宅娘哥治 / 797 卡片传说 / 799 大头仔 / 801 破亡之年 / 803 破坏城市 / 805 辉水晶 / 807 电梯大盗 / 809 魔法草猛 / 811 真说梦见馆 / 813 VG 女子格斗 / 815 Z 高达前篇 / 817 Z 高达后篇 / 819 少年街霸 1 / 823 速攻生徒会 / 825 战斧 / 827 格斗家 5 / 829 七小侠 / 833 VIRTNAL 麻雀 2 / 835 PUL IRULAJ / 837 麻雀 R / 839 LTVE97 / 847 方块嘻喱 / 849 加尼加 / 851 雷鸟 V / 853 火凤凰 / 855 百物语(2CD) / 857 梦幻模拟战 3 / 859 金属战机 / 861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片,邮费 15 元,不论多少)

1. 实况足球 5 / 2. 2 银星战机 / 3. x 档案 / 4. 高达格斗 / 5. 实况野球 / 6. 机器人战斗 / 7. 实况足球 2000 / 8. 狂徒货柜车 / 9. 合金装备(测) / 10. 湾岸赛车 / 11. 剑豪 / 12. 麻神 / 13. 田径 2000 / 14. 实况足球 / 15. 铁拳 TT / 16. 空中冲浪 / 17. 建设金刚 / 18. 摩托 GP / 19. 沙罗曼蛇 3＋4 / 20. 明星摔角 / 21. FIFA 足球 / 22. GT2000 / 23. S－TYPE 赛车 / 24. 急速之翼 / 25. 打鼓机 / 26. 装甲核心 2 / 27. 钢铁雄狮 / 28. 麻将大会 3 / 29. 撞球 / 30. 摄影棚 / 31. 刃牙一八千最强 / 32. 三国志 7 / 33. 高尔夫 / 34. 麻将来吧 2 / 35. 黑云 / 36. 红铃 / 37. 弹珠台 / 38. 电子琴 / 39. 和 / 40. IQ 方块 / 41. 魔术师奥芬 / 42. 狂野四驱车 / 43. 安棋莉可 / 44. 我与魔王 / 45. 真人六键跳舞机 / 46. 狙击手 / 47. 虚幻 / 48. 生与死 2 / 49. 爆裂时空 / 50. 山脊赛车 5 / 51. 街霸 EX3 / 52. 奥尼 / 53. NASCAR 赛车 2001 / 54. 音速赛机 2 / 55. 麻将家族 2 / 56. 星球大战 / 57. 实况赛马 / 58. 真三国无双 / 59. 唐老鸭 / 60. 女王密令 / 61. 最终任务 / 62. 王国物语 / 63. 钓鱼 EX / 64. 机甲兵团 / 65. GT3 / 66. 棒球 / 67. 雷神之锤 / 68. 打打打 / 69. 过山车大赛 / 70. 魔戒 / 71. 英雄无敌 / 72. 星球大战赛车 / 73. 红色风暴 / 74. 温泉乒乓 / 75. 风之古罗亚 2 / 76. 拳击 2001 / 77. 实况 J 联盟 3

游戏配件

名称	价格	邮费
PS 游戏配件		
PS 原装振动手	88	5
PS 制转	25	10
PS 大摇杆	155	15
PS 原装手柄	45	5
PS 组装手柄	8	5
PS 组装振动手	60	5
PSIM 标准记忆卡	20	5
PS2M 透明记忆卡	30	5
PS7 系列电影卡	198	5
PS9 系列电影卡	190	10
Psone 系列电影卡	190	10
PS 振动吉它	60	10
PS 振动枪	50	10
PS 五四枪	50	10
PS 退镗枪	130	10
PS 透明方向盘	175	40
PS 大摇杆	135	20
PS 小摇杆	60	10
PS 飞行摇杆	75	10
PS 赛车手柄	50	10
PS 手握式方向盘	35	10
PS 鼠标	35	10
PS 对战线	8	5
PS AV 线	8	5
PS S 端子线	10	5
PS RGB 线	10	5
PS PDA	285	5
PS 四分插	80	10
PS 原装光头	360	20
PS 金手子卡	25	10
PS 专用电源	10	10
PS 手柄长线	12	10
北通 PS 野牛振手	65	10
北通 PS 遥控手柄	65	10
北通 PS 月牙手柄	25	5
北通 PS 铁手振动	80	10
北通 PS 精灵小摇	58	10
北通 PS1M 记忆卡	25	5
北通 PS2M 透明卡	32	5
北通 PS4M 透明卡	55	5
DC 振动枪	65	10
DC 退镗枪	95	10
DC 键盘	95	10
DCAV 线	15	5
DC 风扇	25	5
DC 中摇杆	75	10
DC 格斗手柄	35	10
DC 振动手柄	46	10
DC 原装手柄	110	10
DC 原装光枪	280	10
DC 原装手柄	120	10
DC 原装震动手柄	270	15
DC 原装记忆卡	125	10
DC 原装透明记忆卡	140	10
DC 原装振动器	110	10
DC 组装手柄	35	10
DC 组装 2M 记忆卡	40	5
DC 组装 4M 记忆卡	50	5
DC 组装震动器	35	5
DC 制转	40	5
DC 摇杆	110	10
DC 组装光枪	85	10
DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	115	5
DC 金手指卡＋2M 记忆	50	10
DCVGA 盒	65	10
主机系列产品		
PS(迷你机)	880	50
DC(欧版)	850	50
DC(日版)	880	50
DC(美版)	980	50
PS2	3600	50
GBA	790	20
GB(薄)	255	5
GB(彩)	460	5
SNK 掌机	520	10
土星配件		
SS 手柄	15	5
SS 制转	35	10
SS 8M 记忆卡	70	5
SS 4M 加速卡	70	5
SS AV 线	15	5
SSJVC 光头	90	20
SS 端子线	15	5

香港精品手办(邮费 18 元/只,图片可上网浏览)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120	格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38	大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120	拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105	新火地草京(拳皇 高 25CM)	85	羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105	新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145	木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85	大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125	粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
站凌波丽(福音 高 25CM)	68	利安娜(拳皇 高 25CM)	69	浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98	新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45	全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69	零号机(福音 高 12CM)	45	大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
二号机(福音 高 12CM)	45	剑心(浪客 高 19CM)	69	葛城(福音 高 24CM)	68	藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68
大物流(福音 高 28CM)	125	原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69	太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60		

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 3000,1001,5503,7000)620 元　九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 5501,7502,7501,7500)720 元
八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)380 元　八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏. 型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台
"所有二手机精心检测,绝无故障机邮出"　"回收二手各种游戏机,旧机贴换新机种"

GB 世界(主机,配件,卡带)

薄 GB 机 290 / 彩色 GB 机 460 / GB 对打线薄对薄 8 / GB 万用对打线 15 / GB 彩机镜面 8 / GB 薄机镜面 8 / GB 彩色笔式充电器 30 / GB 背包 35 / GB 薄机专用充电器 25 / GB 2 合一放大镜 15 / GB 原装包(多种) 不等 / GB 耳机 8 / GB 高亮度小灯 15 / GB 稳压电源 10 / GB 钉 15 / GB 放大镜 15 / GB 笔式充电器 35 / GB 彩机专用充电器 25 / GB 皮卡丘多色包 13 / GB 彩机外壳 28

卡带(免邮费)
单卡(彩)免邮费
口袋银中文 38 / 水晶中文版 42 / 真女神转 32 46 / 真女神转黑 46 / 大金刚 2001 65 / 口袋金中文 38 / 勇者斗恶龙中 40 / 勇者半恶龙 1＋2 中 48 / 牧场 1 中文 49

大富翁中文 30 / 新世纪神福音战士 45 / 炼金术士中文 48 / 新洛克人力 31 / 心跳体育版 50 / 统刚战记 45 / 坏玛莉 2 41 / 坏玛莉 3 43 / 超级机器大战 F 完结篇 80 / 玩具大兵 45 / 实况 2000 43 / 大贝兽物语 2 中文 41 / 古墓丽影 95 / 大贝兽 2 代 52 / 玛莉奥 3 35 / 街霸 4 60 / 西部枪战 35 / 大金刚 35 / 数码暴龙 45 / 游戏王 1 中文 45 / 萨尔达中文 45 / 牧场 2 中文 48 / 七龙珠中文 28 / 合金装备 48 / 钢铁友情 39 / 吞食天地中文版 25 / 钢铁与友情 40 / 太空坦克 38 / 真人快打 29 / FIFA2000 40 / NBA2000 35

百变小樱 55 / 机器人完结篇 50 / 保龄球 40 / 街霸 45 / 蓝精灵 38 / 樱花大战 98 / 超级弹珠人 50 / 游戏王 2 中文 70 / 游戏王 3 中文 30 / 游戏王 4 中文 75 / 牧场物语 2 中文 40 / 牧场物语 3 中文 48 / 撒尔达大地之章 31 / 撒尔达时空之章 31 / 太空战士Ⅳ中文 26 / 太空八中文 30 / 罗德岛战记 33 / 三国志 2 中文 32 / 炼金术士 48 / 海陆空大战 2 35 / 魔法骑士 36 / 1942 38 / 振动大金刚 63 / 99 足球 37 / 陀螺大战 2 55 / 勇者 1＋2 52 / 格斗 2000 48 / X－MAN 45 / 魔界村 45 / 牧场物语 60 / 孤岛冒险二代 40

单卡(黑白)免邮费
97 格斗 35 / 街霸 2 22 / 幽幽白书 4 22 / 胜利足球 23 / 口袋青中文 28 / 太空 4 中文 26 / 三国志中文 26 / 光之继承者 33 / 大金刚 3 24 / 异形 3 18 / 阿拉丁 21 / 索尼克 6 25 / 饿狼 3 19 / 第二次机器人大战中文 32 / 胜利 11 人 21 / 幽幽白书 1 22 / 口袋红中文 28 / 大贝兽 25 / 吞食天地中文 25 / 超魔英雄传 25 / 名侦柯南 1 21 / 洛可人 8 25 / 西游记 18 / 狮子王 21 / 斩红郎 31 / 幽幽白书 2 22 / 钓鱼 25 / 口袋绿中文 28 / 公主钟声 33 / 侏罗纪 3 中文 45

牧场物语 26 / 名侦柯南 2 22 / 洛克人 5 23 / 洛克人 8 24 / 幽游白书 1 19 / 幽游白书 3 19 / 幽游白书 4 19 / 名侦探柯南 1 20 / 名侦探柯南 2 20 / 侍魂－斩红郎无双剑 25 / 侍霸 2 21 / 战场之狼 18 / 风中奇缘 18 / 侍魂 26 / 幽幽白书 3 22 / 蓝球飞人 2 20 / 超魔神英雄传 24 / 物场物语 25 / 口袋黄中文 34 / 王国物语 34 / 第二次机器人中文 34 / 海陆空大战 24 / 魂斗罗 6 16 / 恶魔城传说 16 / 侏罗纪公园中文 32 / 玛莉 3 26 / 吸血伯爵 18 / 玩具总动员 18 / 口袋水晶 53 / 最终幻想 45 / NBA2001 43

哈罗门 70 / 新洛克人 X 20 / 新世纪福音战士 47 / 雷弩机神(中文) 65 / 格兰蒂亚 40 / 英雄无敌 4 55 / 英雄无敌 RPG 37 / 携带电兽 45 / 拳王 97 27 / 拳王 99 38 / 拳王 2000 40 / 真女神转生(红之书) 50 / 真女神转生(黑之书) 50 / 勇者斗恶龙 3 67

GBA 掌上游戏机最新卡带
玛莉 290 / 洛克人 430 / 超音鼠 390 / GT 赛车 380 / 恶魔城 530 / 玛里奥赛车 380 / F－1 赛车 380 / 游戏王 380 / 拿破伦 380 / GT－A 赛车 380 / 足球 380 / 寂静岭 380 / 魔兽守护神 380

GBA 掌上游戏机配件
GBA 800 / GBA 放大镜 28

GBA 镜面	10	GBA 卡盒	10
GBA 高亮度小灯	13	GBA 充电器	40
GBA 两头对打线	18	GBA 摇杆	10
GBA 四头对打线	25	GBA 皮套	10
GBA 贴纸	12		

GBA 掌上游戏机最新卡带

玛莉	400	爆热	430
洛克人	430	F－1 赛车	430
超级玛莉	500	游戏王	530
超音鼠	430	拿破仑	430
GT 赛车	400	桃太郎	430
M－G	470	GT－A	460
赛马	500	足球	560
大冒险	400	航空管制员	460
玛里奥	430	寂静岭	530
玛里奥赛车	430	魔兽守护者	530
恶魔城	530		

游戏文化(免邮费)

太八项链	15	太八单表	60	樱花烟盒	45	太八钱夹	28	太八腰表	60	太九烟盒	45
放浪项链	15	太八烟盒	45	太八戒子	12	太八情侣表	120	太八火机	28	卡通匙扣(50 品种)	8

全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

PS 恶魔城年代记(32 开 96 页全彩) 25
PS 纹章传说之英雄战记(32 开 96 页全彩) 28
PS 鬼屋魔影(32 开 98 页全彩) 26
PS 鬼神降临攻略(32 开 88 页全彩) 28
PS 机器人大战 α 外传(32 开 96 页全彩) 24
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩) 29
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩) 25
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩) 31
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩) 26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩) 23
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白) 18
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白) 15
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩) 29
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩) 24
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩) 22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩) 29
DC 生化－维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩) 29
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩) 17
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩) 28
DC 樱花大战 3 攻略(32 开 96 页全彩) 29

DC 百剑传说攻略(32 开 96 页全彩) 28
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩) 25
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩) 29
PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩) 32
PS 机器人大战 a 全流程攻略＋地图(32 开 240 页全彩) 29
PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩) 26
PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩) 24
拳王 2000 攻略(32 开 120 页全彩) 29
PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩) 32
PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩) 23
PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩) 25
PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩) 25
PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩) 22
PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩) 27
PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩) 33
PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩) 23
PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩) 24
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩) 22
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩) 21
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩) 23

PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩) 25
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩) 24
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩) 23
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩) 19
PS 盗墓者 5 攻略
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白) 18
PS 金手指大全 2000(32 开 127 页全彩) 22
PS 金手指大全 2001(32 开 176 页黑白) 28
DC 金手指大全(16 开 96 页全彩) 30
PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩) 25
PS 新世纪金手指大全(16 开 120 页全彩) 28
PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩) 22
PS 永恒传说(32 开 358 页全彩) 30
PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩) 19
PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩) 22
PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩) 18
PS 三国志 7(32 开 207 页全彩) 29
过期游戏志(25,45,46,50,90,108,115)
GB 口袋怪物金,银大百科攻略(32 开 305 页全彩) 35
GB 口袋怪物金,银小说攻略(32 开 432 页全彩) 45

GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩) 22
GB 坏玛莉 2(32 开 128 页全彩) 23
GB 坏玛莉 3(32 开 127 页全彩) 25
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩) 22
GB 真女神转生－黑之书,红之书(32 开 128 页全彩) 28
GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩) 35
GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸弹超人＋纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩) 29
GB 口袋金,银完全攻略(32 开 87 页全彩) 18
GB 口袋金,银超完全攻略(32 开 296 页全彩) 31
GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩) 22
GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩) 22
GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩) 25
GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩) 23
GB 牧场物语 3(32 开 96 页全彩)23
GB 口袋水晶攻略(32 开 92 页全彩)25
GB 撒尔达传说(32 开 112 页全彩)27

随身听大世界(货物贵重,邮购全部特快,邮费 50 元/台)批价另议

MD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY MZ－R900	1950
SONY MZ－R90	1700
SONY MZ－R91	1900
SONY MZ－R70	1500
松下 MR－200	1650
松下 MJ－77(单)	1260
松下 MJ－33(单)	1050
松下 MW－2(单)	1200
夏普 MT77	1850
夏普 MT66	1800
夏普 ST77	1500
夏普 SR70H	1390

CD 类(原装标准配置)

品种	价格
SONY EJ915	1430
SONY EJ815	1105
SONY EJ925	1370
SONY EJ715	925
SONY E888	1185
SONY E999	1415
松下 CT540	750
松下 CT780	850
松下 CT430	810
松下 S222	480

配件类(所有配件全原装,免邮费)

品种	价格
SONY 耳机 EJ700	1280
SONY 耳机 E727	110
SONY 耳机 838SP	205
SONY 耳机 888SP	460
爱华耳机 553	160
MD 碟	20
口香糖充电电池	130
光纤线	90

天津海虹游戏

玩友神州社会员杨子江开办 (LV70 职业教皇)闯关族挚友,信誉保证

1. 土星节目软件数百种,5 元/张,优质盘,邮费 15 元,请著明 2 个备选节目。请参考以前广告或索取节目单.
2. PS,SS 目录免费索取,音乐 CD,动画片,DC 请参考广告. 单独索取请添好回程信封并贴 0.8 元邮票.
3. 请本地玩友以店内标示价格为准.

邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号　邮编:300020
电话:022 - 27308685　收款人:杨子江

本页广告所录商品邮费不论类别,品种数量,一次邮购只需 15 元. 一次邮购商品 150 元以上免邮费. 本店商品质量上乘,不信你就邮购一次试试,包您满意.

优质日本卡通动画,4 元/张。为方便广大顾客购买收藏,特开展 VCD 补单补缺服务,价格 4 元不变.

圣战士 3CD /飞跃巅峰 3CD
重战机 2CD /传说巨神伊迪安 4CD
超时空要塞 TV 版 12
CD 可曾记得爱 2CD
超时空要塞 PLUS4CD
真三一万能侠 7CD
魔装机神 7CD /新世纪 EVA13CD
EVA 完结篇 4CD /高达 F91 2CD
马沙的反击 2CD
高达 0079OVA 版 6CD
高达 0079TV 版 16CD
高达 0080 3CD /高达 0083 6CD
高达 0083 剧场版 2CD
高达 08MS 小队 6CD
高达 08MS 小队完结
篇 1CD Z 高达 17CD
ZZ 高达 16CD /G 高达 17CD
V 高达 17CD /W 高达 17CD
W 高达无尽的华尔兹 2CD
W 高达战场回忆录 4CD
战国魔神 13CD /X 高达 17CD
倒 A 高达 25CD 完结
SD 高达(2CD)
银河英雄传说 TV 版 55CD
银河英雄传说污名的代价 2CD
银英传朝之梦夜之歌 2CD
银英传白银之谷 2CD
银英传新战争序曲 2CD
城市猎人百万黄金 1CD
城市猎人海滩之战 1CD
城市猎人我的爱人 2CD
城市猎人保镖密令 2CD
99 城市猎人 2CD
城市猎人爱与宿命的连发枪 2CD
超时空要塞 2 3CD
超时空要塞 D7 4CD
超时空要塞 D7 电影版 1CD
不思议游戏青龙篇 9CD
不思议游戏朱雀篇 10CD
不思议游戏延续篇 6CD
不思议游戏剧场版 2CD
柯南世纪末魔术师 2CD
柯南来自黑暗组织的女子 2CD

柯南 14 番目的 2CD
柯南引爆摩天大楼 2CD
柯南青山刚昌短篇集 1CD
柯南连续两大杀人事件 2CD
柯南太顺利的推理 1CD
柯南超级杀人计划 2CD
柯南毛利小五郎 2CD
柯南意味深长的音乐盒 2CD
柯南第十位乘客 2CD
柯南刑事恋爱物语 2CD
柯南卡拉 OK 厅杀人事件 1CD
柯南步美被绑架事件 1CD
柯南阿兰的初步推理 1CD
柯南瞳孔中的暗杀者 2CD
柯南江户诱拐事件 1CD
柯南黑天使的翅膀 2CD
柯南奇怪的寻人事件 1CD
大友克洋 - 麻木之部屋 2CD
大友克洋 - 老人与 Z2CD
大友克洋 - 亚基拉 2CD
大友克洋 - 世界末日 2CD
大友克洋 - 机械嘉年华 2CD
大友克洋 - memoeries(记忆)2CD
浪客剑心 TV 版 40CD
浪客剑心追忆篇 4CD
浪客剑心剧场版 2CD
圣斗士星矢 - 黄金十二宫 25CD
圣斗士星矢 - 神与神激战 1CD
圣斗士星矢 - 黄金苹果 1CD
圣斗士星矢 - 海皇篇 5CD
圣斗士星矢 - 北欧篇 9CD
圣斗士星矢 - 最终圣战 1CD
圣斗士星矢 - 真红少年 1CD
圣斗士星矢 BTX 9CD
幽游白书 TV 版 38CD
幽游白书剧场版 2CD
幽游白书夜叉阴谋 1CD
暗黑破坏神 3CD /罗得岛战记 6CD
新罗得岛战记 9CD
圣子到 12CD /剑风传奇 13CD
相聚一刻 TV 版 32CD
相聚一刻剧场版 1CD
宇宙骑士 16CD /宇宙骑士 2 3CD

天地无用剧场版 - 炎夏之圣诞 2CD
天地无用剧场 - 遥远的
思念 新天地无用 TV 版 9CD
新天地无用外传 9CD
孔雀王 3CD /真孔雀王 2CD
JoJo 奇妙冒险 3CD
JOJO 冒险第 2 部 3CD
3X3 眼 4CD /3X3 只眼第二部 3CD
金田一少年 TV 版 13CD
金田一少年 - 歌剧院幽灵 2CD
金田一七濑美雪杀人嫌疑犯 1CD
金田一露西亚人偶事件 5CD
金田一绝顶聪明的推理 2CD
金田一飞弹机关屋杀人事件 3CD
金田一 2 杀戮之绀碧岛 3CD
少女革命 TV 版 13CD
少女革命剧场版 3CD
GS 美神 TV 版 15CD
GS 美神剧场版 1CD
逮捕令(1 - 6)6CD /逮捕令剧场版 2CD
橙路 TV 版 24CD /橙路剧场版 2CD
碧奇魂 2OVA 版 1CD /碧奇魂 TV 7CD
学校有鬼 6CD /大运动会 6CD
爆笑吸血鬼 3CD /烈火之炎 14CD
街霸 OVA 完结篇 7CD
街霸剧场版 2CD /幽灵公主 2CD
少年街霸 4CD /饿狼传说 4CD
恶魔战士 4CD /97 拳王 1CD
98 拳王 1CD /99 拳王 2CD
拳王 2000(1CD)/太空战士 9 1CD
侍魂 3CD /斗神传 2CD
地狱老师 TV 版 99 最新 16CD
地狱先生 1CD /装甲骑兵 3CD
吸血姬美夕剧场版 2CD
我的爱神 3CD /幸运女神 6CD
伤追人 5CD /樱花大战 2CD
樱花大战 TV 版 25CD 完结
心跳回忆 2CD /心跳回忆 MTV1CD
北斗神拳 2CD /天空之城 2CD
天空战记 3CD /听到涛声 1CD
清涩宝贝 6CD /GTO 麻辣教师上 9CD
GTO 麻辣教师下 8CD
机动战舰剧场版 2CD

五星物语 1CD /风魔小次郎 6CD
寄生前夜 2CD /青之 6 号 4CD
X 战记 2CD /东京巴比伦 1CD
最游记 11CD /能量宝石 1CD
鬼神童子 2CD /倒凶十将传 2CD
足球小将 5CD /蜡笔小新 2CD
特搜机动队 3CD /守护月天 3CD
海底娇娃蓝华 4CD
强殖装甲 3CD /沙罗曼蛇 2CD
梦幻街少女 2CD /兽兵卫忍风帖 2CD
武神传说 3CD /魔术师奥凡 9CD
魔术师奥凡第 2 部 12CD
霸王大系龙骑士 6CD
魔剑美神剧场版 1CD
秀豆魔道士 OVA 3CD
秀豆魔道士 9CD
秀豆魔道士完结篇 13CD.
新秀豆魔道士 9CD
青空少女战队 2CD
攻壳机动队 2CD /攻壳机动队 M66 1CD
福星小子圣水奇缘 2CD
他和她的故事 14CD
银河铁道 999 1CD
新无责任舰长 5CD
机动警察 2CD /机动警察诞生 3CD
冒险少女娜汀亚 2CD
破邪大星 3CD /光之帆船 2CD
哥布拉大决战 2CD
七都市物语 1CD
火圣旅团 1CD /宇宙海盗 2CD
梦幻骑士 5CD /洛克人 4CD
风之谷 4CD /电脑刑事 3CD
八云立 1CD /阿拉蕾 2CD
金星战记 2CD /吉他少年 1CD
网络战士 2CD /少女安妮 2CD
绀碧舰队 2CD /新海底军舰 2CD
魔动王电影版 1CD
美少女枪神 2CD /天使禁猎区 3CD
恶杀罗鬼 13CD /学校幽灵 6CD
无限地带 6CD /影技 3CD
课本没教的故事 2CD
午夜之眼 2CD /电脑战队 3CD
灵魂力量 9CD /新吹破糖危机 7CD

恋爱候补生 1CD /烈炎杀人课 2CD
花样男子 1CD /真夜中侦探 6CD
听到涛声 1CD /铳梦 1CD
福星小子爱星球之恋 2CD
乱马 1 /2 3CD
乱马 1 /2 中国侵昆仑之战 2CD
美少女杀手 2CD /巴别二世 4CD
流星花园 TV 版 17CD
流星花园剧场版 1CD
神秘机械女神 4CD
王立宇宙军 2CD
光明战士 2CD /圣传 2CD
玲音 5CD /刻之大地 3CD
菜菜子解体诊断书 2CD
安充达 - 大学篇 2CD
尾崎南 1CD /迷宫物语 1CD
兰色高达完全版 10CD
爆炎一族 2CD /星际争霸 6CD
库洛魔法使 14CD
库洛魔法使剧场版 2CD
接触 2CD /星界之文章 7CD
高智能方程式 ZERO 4CD
高智能方程式 OVA 版 4CD
高智能方程式 TV 版 13CD
星方天使 1CD /少年街霸 2CD
白色猎人 TV 版 9CD
白色猎人剧场 2CD
龙姬传承 1CD /篮球飞人 1CD
再见萤火虫 2CD
炎之记忆 2CD /龙猫 2CD
百变狸猫 1CD /魔影紫光 2CD
生化危机真人版 2CD
织田信长真人版 2CD
怪医秦博士 3CD
怪医秦博士千僖版 2CD
怪医秦博士杀人迷团 1CD
口袋妖怪爆炎 2CD
女神候补生 4CD /恐怖宠物店 4CD
安达充最后冠军 3CD
皮卡丘的寒假 1CD
毕其顿的恶魔 2CD
魔鬼天使战警 3CD
浪客剑心 TV 版未放映 1CD

爱情白皮书 7CD /幸运女神 6CD
太空战士 8MTV 1CD
枪神 TV 13CD /尾崎南最终章 3CD
尾琦南绝爱 1CD /幻魔大战 2CD
虚界的魔兽 OVA 5CD
宫崎俊高立的未来世界上 13CD
宫崎俊高立的未来世界下 12CD
变形金刚 2CD /变形金刚 TV 版 10CD
超魔神英雄传 25CD
魔法阵都市 9CD 完结篇
勇者斗恶龙 10CD
快感指令 15CD 完结篇
头文字 D 上部 9CD
头文字 D 第 2 部 5CD
鬼姬传说 2CD /公园前派出所 2CD
令人战栗的格林童话 1CD
幽游白书大百科 1CD
高达真人版 2CD /万能文化猫娘 6CD
To Heart 完全版 6CD
篮球飞人 TV 版 51CD
机器猫 TV 版 26CD
天地无用地球篇 7CD
天地无用宇宙篇 7CD
库洛魔法使第二部 12CD
纯情房东俏房客 8CD
卡片召唤师 5CD /犬夜叉 10CD
城市猎人 OVA(5CD)
真三一万能侠 OVA(2CD)
口袋妖怪体育对抗赛 1CD
皮卡丘与皮卡丘 1CD
机器猫剧场版 2CD
口袋妖怪帝王剧场版 2CD
GTO 续篇 5CD /柯南怪盗基德 2CD
求你说声我爱你 2CD
头文字 D 剧场版 2CD
中华一番 11CD /守护月天 OVA 5CD
猎人 TV 版 19CD
樱花大战 OVA 6CD 完结
乱马 1 /2TV 版 54CD
冥王计划剧场版 2CD
寺井有纪秘密电影 1CD
铁拳 VCD 2CD /再生侠 2CD
心跳回忆真人版 2CD

优质 PS 游戏 4 元/张,英文版精品金碟 8 元/张,仿原版纯黑碟 15 元/张,顶级纯金碟珍藏碟 25 元/张. 保存时间长,好读盘.

001 射雕英雄传
002 宿命传说
003 幻想传说
004 永恒传说 3CD
005 FF4,5,6(3CD)
006 FF1 - 6 资料盘
007 FF7 国际版(4CD)
008 FF8(4CD)
009 FF9(4CD)
010 勇者斗恶龙 7(2CD)
011 寄生前夜中文版 2CD
012 寄生前夜 2(2CD)
013 龙战士 3
014 龙战士 4
015 星海传说 2(2CD)
016 异度装甲(2CD)
017 妖精战士 1
018 妖精战士 2
019 妖精战士 3(2CD)
020 妖精战士怪物赌场(2CD)
021 幻想水浒
022 幻想水浒 2
023 巫术
024 浪漫传说 1
025 浪漫传说 2
026 beyond the beyond
027 阿兰多拉 1
028 阿兰多拉 2

029 女神异闻录罪
030 女神异闻录罚
031 真女神转生
032 灵魂黑客(3CD)
033 武神传说
034 银河之星 2CD
035 银河之星 2(3CD)
036 武藏传
037 暗黑破坏神(动画版)
038 凝望骑士 R
039 武士道列传
040 北欧战神(2CD)
041 浪客剑心
042 穿越时空(2CD)
043 兵峰 RPG
044 利加亚传说
045 时空之旅
046 龙骑士传说(4CD)
047 钓鱼太郎
048 SRPG 创造室
049 RPG 创造室 2(2CD)
050 玛莉工作室
051 艾莉工作室
052 圣剑传说
053 修道院之迷(4CD)
054 桃太郎传说
055 神来
056 WILD ARMS1 代

057 WILD ARMS2(2CD)
058 跨过我的尸体
059 鬼神降临 ONI
060 屠龙战记(2CD)
061 伦敦精灵侦探团
062 怪物农场
063 怪物农场 2
064 梦幻骑士 2CD
065 晶莹之露
066 放浪冒险潭
067 格兰帝亚 2CD
068 牧场物语
069 我的暑假
070 人鱼传说
071 特鲁尼克大冒险 2
072 少年兵团
073 大航海 2
074 大航海外传
075 大航海 4
076 皇家骑士团 2
077 霸王大陆
078 新机器人大战
079 第四次机器人 S
080 机器人 F
081 完结篇
082 机器人阿尔法
083 阿尔法外传
084 机器人大战 CB

085 新 SD 战国传
086 真三一万能侠
087 机器人大百科(2CD)
088 圣战士传说
089 圣灵机
090 SD 高达 G 世纪(2CD)
091 SD 高达 F(4CD)
092 SD 高达 G - if
093 天下统一
094 魔剑美神 1
095 魔剑美神 2
096 太空战士战略版
097 正义文章 2
098 梦幻模拟战 1 +2
099 梦幻模拟战 4 +5(2CD)
100 前线任务 2
101 前线任务 3
102 前线任务抉择
103 超魔神英雄传
104 基伦野望 2CD
105 基伦资料盘
106 封神演义
107 西游记
108 三国孔明传
109 毛利元就
110 织田信长
111 武将风云录
112 战国群雄传

113 信长将星录
114 信长烈风传
115 火魅子传(3CD)
116 七大文明
117 七大文明 2
118 天空镇魂歌
119 主题医院
120 主题水族馆
121 星界之纹章
122 卡片召唤师
123 大战略
124 新战斗国家
125 战斗国家改
126 月球大战略
127 红色警报(2CD)
128 沙丘 2000
129 绝地风暴 2
130 上帝也疯狂 3
131 沙罗曼蛇大战略
132 我的花园
133J 联盟育成足球
134 足球经理 2001
135 战国梦幻
136 便利店之王
137 重装机兵 2
138 圣剑巨人
139 画迷 REBUS
140 纯情可怜骑士团

141 鬼魂力量
142 鬼魂力量 2
143 鬼魂力量 3
144 银河英雄传说
144 太阁立志传 2
145 太阁立志传 3
146 幻想大陆战记(2CD)
147 维新之岚
148 心跳纪念品
149 心跳纪念品 2(5CD)
150 虹色青春
151 彩之爱歌(2CD)
152 旅立之诗(2CD)
153 心跳方块
154 心跳方块 2
155 心跳放课后
156 L 的季节
157 双面女郎(2CD)
158 拥抱季节(2CD)
159 天诛中文版
160 天诛 2
161 高达格斗之王 1
162 高达格斗之王 2
163 真人快打合集
164 拳王京
165 斗神传 3
166 CAPCOM 合集 5
167 凝望骑士

168 生化 1(2CD)
169 生化 2(2CD)
170 生化 3
171 合金装备(3CD)
172 D 之食卓(3CD)
173 足球小将
174 纹章传说
175 盗墓者 1
176 盗墓者 2
177 盗墓者 3
178 盗墓者 4
179 盗墓者 5
180 山脊赛车 4
181 足球 5 中文版
182 游戏王
183 游戏王 2
184 双截龙
185 钟楼 2
186 钟楼 3
187 沙罗曼蛇
188 实况沙罗曼蛇
189 飞龙 1 +2(2CD)
190 R - TYPE
191 超时空要塞 VFX1
192 超时空要塞 VFX2
193 纹章传说
194 电童
195 鬼屋魔影 4(2CD)

196 战国梦幻

英文版经典 8 元/张
宿命传说;
FF5; FF6;
FF7(4CD);
FF8(4CD);
FF9(4CD);
寄生前夜 2(2CD);
龙战士 4;
格兰蒂亚英文版(2CD);
陆行鸟迷宫 2;
异度装甲英文版(2CD);
浪漫传说 1;
Beyond the beyond;
阿兰多拉 1 代;
银河之星 1 代(2CD);
武藏传;
晶莹之露(SQUARE);
北欧战神(2CD);
穿越时空英文版(2CD);
圣剑传说;
皇家骑士团 2;
太空战士战略版;

DC 软件,5 元/张,降价不降质,每张碟均经测试,绝无质量问题,全部现货,无需备选.

DC 游戏
001 莎木日文版(不死机)3CD;
002 莎木美版(不死机,未删节)4CD;
003 格兰蒂亚 2 美版
(不死机,全动画未压缩)4CD;
004 黄金国之门;
005 黄金国之门 2;
006 世嘉 GT;
007 世嘉 GT plus;
008 世嘉拉力 2;
009 樱花大战方块 2;
010 漫画英雄 VS CAPCOM2;
011 海豚 DC 版;
012 Canon Spike;
013 阻击手 Silent Scope;
014 恶魔战士合集;
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD;
017 灵魂战士 soul Reaver;
018 Sonic 大冒险;
019 疯狂越野摩托车 2000;
020 Sonic 外传;
021 罗德岛战记;
022 美少女雀士;
023 世界高尔夫大赛;
024 Hello kitty;
025 死亡之屋 2;
026 快打刑事 2;
027 隐藏与危机;
028 卡通赛车;
029 生与死 2 美版;
030 生与死 2 日版;
031 VR 射手 2000(SEGA 足球);
032 盗墓者 4;
033 盗墓者 5;
034 疯狂出租车;

035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2;
037 出租英雄;
039 街霸 3(1 +2);
040 街霸 3(3ND);
041 少年街霸 3;
042 钻石博士方块(NAMCO);
043 世界棒球大赛;
044 冰岛企鹅田径赛;
045 火星任务(飞机,CAPCOM);
046 信长野望将星录;
047 法拉利 F355;
048 SNK VS CAPCOM;
049 梦幻模拟战千喜版;
050 生化危机 2(2CD);
051 生化危机 3;
052 皇牌轰炸机;
053 星球大战赛车;
054 星球大战过关;
055 波斯王子阿拉伯之夜;
056 格斗力量 2;
057 三国 6;
058 丧尸复仇不死机版;
059 钻石泡泡龙;
060 泡泡龙 4;
061 雷曼 2;
062 南方公园;
063 南方公园赛车;
064 玲木电单车大赛;
065 机动战舰;
066 再生侠;
067 桑巴舞砂棰;
068 恐龙危机;
069 育成赛马(SEGA 出品);
070 私立学院 2 完美版;

071 樱花大战 2(3CD);
072 圣灵机;
073 V 拉力赛车 2;
074 首都高速 1 代;
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE);
076 杀戮夜魔 2;
077 数码森林;
078 兵人(双打过关);
079 英雄谭大作战(RPG);
080 电脑战机 2;
081 SEGA 俄罗斯方块;
082 NAMCO 博物馆;
083 魔剑 X;
084 真人快打;
085 蓝刺;
086 铁路大亨 2 代;
087 苏生;
088 超能力大战 2012;
089 QUAKE;
090 QUAKE3;
091 特技自行车;
092 宇宙第五频道;
093 斗魂列传;
094 商业间谍美版;
095 银河之翼;
096 刀魂 2;
097 神机世界 1;
098 神机世界 2;
099 彩虹 6 号 2 代;
100 剑风传奇;
101 拳王 99;
102 上海麻雀;
103 对对和麻将;
104 刑警 202(AVG);
105 台球;

106 VR 战警 2;
107 苍钢之骑兵;
108 F1 世界 1;
109 F1 世界 2;
110 大战略;
111 电车 GO2;
112 悉尼奥运会;
113 欧洲杯足球;
114 滑板冲浪;
115 极限运动(SEGA 出品);
116 Tricolore Crise(RPG);
117 光明与黑暗;
118 冰冬音乐世界;
119 翡翠战士(HUDSAN,RPG);
120 NBA2001;
121 十八轮大卡车;
122 赌城押牌王;
123 世嘉湖钓鱼;
124 美少女学园;
125 DDR2 代完美版;
126 DDR 俱乐部 DC 版;
127 七星魔法使徒(FALCOM,RPG);
128 金银岛大冒险;
129 古堡屠龙;
130 钢铁战记(CAPCOM,机器人对战);
131 影子侠(AVG);
132 百兽王;
133 VR 战士 3;
134 Napple Tale(RPG);
135 JULY 七月(AVG);
136 中华封神(ESP,战略);
137 失落的皇国;
138 人类最终决战;
139 星际斗士 2;
140 VR 网球;

141 霸王战记(战略);
142 火箭小子;
143 杀手卫星;
144 卡通战士;
146 欢乐跳舞;
147 铁达魔龙(3D 射击);
148 特技滑板;
149 滑板飞侠;
150 胜利三旗赛车;
151 蛋(RPG);
152 空中霸王;
153 能量宝石 1;
154 能量宝石 2;
155 MSR 赛车(SEGA 极品);
156 全日本摔跤;
157 JOJO 冒险;
158 七之密馆(光荣 AVG);
159 太空怪虫;
160 终极摔跤大赛;
161 虫虫特工队;
162 魔域战斧(4 打);
163 街头图鸦(Jet Grind Radio);
164 顽皮小魔星;
165 WWF 摔跤擂台大赛;
166 罪恶之城 AVG;
167 拳击大赛;
168 恐怖战士;
169 MDK2;
170 玩具骑兵(SEGA,射击);
171 坦克和体战;
172 古代遗迹之谜(HUDSAN,RPG);
173 幻影骑兵;
174 太阳保卫者;
175 魔法小女巫;
176 东尼滑板;

177 撞车王;
178 ECW 摔跤大赛;
179 梦游美国 2001;
180 梦幻之星网络版;
181 GUILTY GEAR X;
182 月华剑士 2;
183 VGA 引导碟 1.2 版;
184 DC 超任模拟器 5CD;
185 无限回忆(AVG);
186 DC 金手指;
187 武装枪骑兵(双人射击);
188 狂野之吻(动作 AVG);
189 三番市赛车;
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关);
191 青之 6 号(AVG);
192 袋鼠历险记(过关);
193 大雪战;
194 NOMAD SOUL(AVG);
195 机甲之翼 2(capcom 飞机,4 打);
196 超级街霸 2x(16 人街霸);
197 格斗之蛇 2;
198 sega 经典 12 合 1;
199 大众高尔夫球 2;
200 我是机器猫;
201 商业间谍日版;
202 水上摩托艇;
203 亚历山大战记(即时战略);
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD);
205 NGP 模拟器;
206 滑板冲浪;
207 快刀 2(生化式 AVG);
208 人玩鬼(动作 AVG);
209 小鸡快跑;
210 黄金国之门 3;
211NBA2K(SEGA);

212 NBA2K1(SEGA);
213 基伦的野望(2CD);
214 三角洲特种部队;
215 最终任务(动作 AVG);
216 二战神鹰(3D 飞机座舱);
217 橄榄球大赛;
218 飞空之舞(3D 座舱飞机);
219 噗呦噗呦 4(方块,SEGA);
220 黑白棋;
221 拳王 98 DC 版;
223 欧洲俱乐部足球;
224 SEGA 千禧纪念版
(莎木 2 体验版);
225 超时空要塞 m3;
226 超发明 boy(RPG);
227 过山车;
228 西风诗狂想曲;
229 CAPCOM 网球;
230 SEGA 实景钓鱼;
231 欧洲冠军杯足球;
232 大神一朗奋斗记(2CD);
233 DC 任天堂模拟器(2CD);
234 春日翟雨;
235 樱花大战 3 完美版(3CD);
236 维罗尼卡完全版(2CD);
237 DC 上网碟 2.0;
238 恐龙战士;
239 飞空之舞 i(联网版);
240 全日本摔跤 2;
241 弹珠台;
242 虚幻(主视角 3D 射击);
243 的士速递 2;
244 高达 0079 完全版(2CD);
245 世嘉嘉嘉;
246 纯情房东俏房客 2;

247 病血 illbleed(恐怖 AVG);
248 POP MUSIC3(2CD);
249 黄金国之门 4;
250 蜘蛛侠;
251 sports jam;
252 VCD 播放盘;
253 悠久幻想曲 3;
254 VR 战警 3 代;
255 MP3 播放器 3CD(送近千首歌);
256 疯狂的士 2;
257 祈祷之丘;
258 赏金猎人沙拉(AVG);
259 高达 ONLINE;
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将);
261 死亡枪手(双人);
262 梦幻之星网络版 2;
263 SONIC 大冒险 2;
264 街霸对拳王加强版;
265 永恒的阿卡迪亚(3CD);
266 街霸方块 2X;
267 午夜凶玲(AVG);
268 井上凉子;
269 欢迎来到咖啡屋 2;
270 大战略 2001;
271 大富翁(4 打,CAPCOM);
272 超级 RUNABOUT;
273 GP 赛车;
274 急速飞车;
275 穿越时空之旅(卡片 RPG);
276 卡片游戏;
277 实战老虎机必胜;
278 新世纪 EVA E 计划;
279 鬼屋魔影 4(4CD)

经典游戏音乐大集合,8 元/张. 未注明 CD 数均为 1CD,请注意新品种.

001 太空战士 1 +2 原声
002 太空战士 3 原声
003 FF3 永远的风之传奇
004 太空战士 4 原声
005 太空战士 4 钢琴曲
006 太空战士 4celtic moon
007 FF4minimum album
008 太空战士 5 原声 2CD
009 太空战士 5 钢琴曲
010 太空战士 5 亲爱的伙伴
011 太空战士 5 +1
012 太空战士 6 原声 3CD
013 太空战士 6 钢琴曲
014 太空战士 6 特别版
015 太空战士 6 伟大的终曲
016 太空战士 6 stars
017 太空战士 7 原声 4CD
018 太空战士 7 重奏版
019 太空战士 8 原声 4CD

020 太空战士 8 管旋乐
021 太空战士 8 歌曲
022 太空战士 8 钢琴曲
023 太空战士 9 原声 4CD
024 太空战士 9 歌集(含英文曲)
025 太空战士 9 钢琴曲
026 太空战士 9 重奏版
027 太空战士 9 原声 plus
028 太空战士虔诚的祈祷
029 太空战士神秘的旅程
030 太空战士风与火
031 太空战士龙与星
032 太空战士混音版
033 太空战士爱在成长
034 太空战士传奇
035 太空战士 1987 - 1994
036 太空战士 1994 - 1999
037 太空战士交响组曲
038 太空战士 10sample CD

039 太空战士 10 歌曲
040 太空战士电影版
041 太空战士战略版 2CD
042 双界仪
043 圣龙传说原声
044 勇者斗恶龙七 2CD
045 勇者斗恶龙六 2CD
046 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
047 勇者斗恶龙 5
048 勇者斗恶龙 4
049 勇者斗恶龙 3
050 勇者斗恶龙 1 +2
051 勇者斗恶龙 2
052 勇者斗恶龙 1
053 武藏传原声 2CD
054 陆行鸟赛跑
055 陆行鸟迷宫 1
056 陆行鸟迷宫 2
057 时空之旅 PS 版

058 时空之旅混音版
059 穿越时空 3CD
060 晶莹之露原声 2CD
061 前线任务 2 原声
062 圣剑传说 3 原声 3CD
063 圣剑传说 PS 版 2CD
064 浪漫沙嘉 3 原声
065 浪漫沙嘉开拓者 2
066 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
f067 沙嘉开拓者 2 钢琴曲
068 放浪冒险潭原声 2CD
069 异度装甲原声 2CD
070 异度装甲重奏版
071 寄生前夜原声 2CD
072 寄生前夜混音版
073 火焰文章原声 3CD
074 圣战系谱交响乐
075 永恒传说歌曲集
076 幻想传说歌曲

077 银河之星原声
078 银河之星 2 永远的兰色
079 皇家骑士团 2 原声 3CD
080 梦幻之星 4
081 生化危机 1 - 3
082 生化危机混音版
083 生化维罗尼卡原声
084 Shining force3 原声
085 女神传说原声 2CD
086 女神传说混音版
087 龙骑士传说原声
088 格兰迪亚原声 4CD
089 格兰迪亚 2 原声
090 燃烧战车原声
091 寂静岭
092 Wildarms 原声
093 Wildarms2 原声 2CD
094 萨尔达传说 64 音乐
095 利加亚传说原声

096 幻想水浒传
097 幻想水浒传 2 原声 2CD
098 阿兰多拉原声
099 梦精灵 Nights
100 梦幻模拟战精选
101 梦幻模拟战 3 歌曲集
102 梦幻模拟战 5 歌曲集
103 GT 赛车原声集
104 DC 宇宙第五频道原声
105 BASTMOVIE 歌曲集
106 吉他 2 代音乐集
107 DDR3 原声 2CD
108 Beatmania2 5th
109 恶魔城月下夜想曲原声
110 恶魔城血之轮回
111 恶魔城启示录
112 恶魔城音乐精选 2CD
113 恶魔城 x
114 恶魔城 xx

115 游戏歌曲精华录 4CD
116 经典游戏交响音乐会 5CD
117 超级玛利 3
118 超级玛莉 64
119 超级玛莉混音
120 机器人大战 F 原声集
121 机器人完结篇
122 机器人大战 a 歌唱集 3CD
124 心跳回忆 2 歌曲全集
125 心跳回忆 OVA 原声
126 心跳回忆奇妙圣诞
127 心跳回忆馆林见晴
128 心跳回忆 5 周年纪念
129 心跳永远在一起
130 滕崎诗织情人节
131 心跳回忆风之扉
132 心跳回忆虹色青春
133 滕崎诗织钢琴精选
134 心跳回忆原声歌唱集

135 大航海时代 2
136 妖精战士 3 钢琴曲
137 鬼武者原声
138 刀魂 2 原声
139 植松伸夫首张个人大碟
140 格斗王音乐精选(1994 - 2000)
141 PS2 保镖原声
142 科纳米游戏音乐精选
143 铁拳 TT 原声集
144 生或死 2 原声
145 山脊赛车 5 原声
146 拳王 99(2CD)
147 拳王 2000
148 决战
149 太空战士 X 原声(4CD)

游戏资讯

TV GAME & PC GAME IN MY LIFE



招聘启示

为了拓展业务需要,本编辑部现诚聘以下工作人员

1 “电子游戏与电脑游戏”编辑2名

要求:精通电子游戏,思维活跃,文笔流畅,能吃苦耐劳。
日语优秀者可优先考虑。

2 “电子游戏一点通”视频编辑制作2名

要求:至少两年以上相关工作经验,
有创新精神,能吃苦耐劳。
对电子游戏有一定了解者优先。

3 日语翻译2名

要求:日语一级水平,能吃苦耐劳。
对电子游戏有一定了解者优先。

请将个人资料寄至:北京清河邮局062信箱 100085 注明应聘字样。

GAME 游戏 娱乐 文化 China 市场快递

小陆游戏专营店

欢迎访问 microgame.com.cn

批发 零售 邮购 专修 诚招各地分销商

主机简介 PS Ⅱ35000型(主机+原振柄+PS金手指直读+原碟)售3700元 专用大电源60元/支 PS Ⅱ原装振柄300元/支;PS Ⅱ原装记忆卡300元/块;PS ⅡDVD蕊片150元。DC(主机+手柄+AV线+专用大电源+碟)日版售1000元/台,欧版售980元/台 精巧超薄的PS ONE主机:100/102/103型(主机+专用电源+AV线+原装白色振柄)980元/套;PS ONE 5寸纯屏全制显示器售850元,4寸售750元 掌机精品:WS/GBA/GBC/GB薄机/GB厚机(北通)售700元;800/450/300/230元

独家特惠

● SNK 彩色手掌机+2盘原版卡售价400元 仅余50台特惠机,欲购从速(格斗王R2、网球、棒球、连线球任选两盘)

● SNK 卡带目录:

12合1	480	棒球	150
9合1	480	格斗王R2	240
网球	120	侍魂	280
越南战役2	320	泡泡龙	150
美少女格斗家	260	魔法射球	80
美少女成长日记(黑白)			50

特别推荐 ※新款超平日本原装NEC15寸彩监,带AV、S、RGB端子,可接电脑支持VGA(800×600)售价:650元/台,可看电视780元/台专用RGB线,45元/条。VGA连接线每条30元/条(邮购请告知最近的火车站及联络电话,木箱包装运费80元/台)。

※原装21寸索尼特丽珑管VGA显示器,最高分辩率1600×1200,刷新频率100HZ以上,电调,无发黄老化现象,售2200元。可配电视盒(全制电视、S端子、AV端子)模拟式480元/个、数字式650元/个;木箱包装费120元,请告之到达车站及电话。

DC软件300余种,5元/张,PS软件2000种,黑碟15元/张,SS软件千余种,4元/张,十片起邮,邮费15元。批价电询 诚招各地分销商

银河之翼(飞机射击)
首都高1,2(直读)(赛车)
太空频道5(音乐)
疯狂卡通赛车(赛车)
东尼滑板(体育)
GT1(赛车)/蛋(RPG)
神机世界1,2(RPG)
神奇滑雪(体育)
街头霸王3(格斗)
生与死2(格斗)
滑板飞侠(体育)
漫画英雄对卡普空(格斗)
99格斗王(直读)(格斗)
时空游人(RPG)
玩具奇兵(过关)
刀魂(格斗)(引导)
电脑战机(格斗)
乔乔大冒险(格斗)
超级方程式赛车(赛车)
街机网球(体育)
疯狂出租车(直读)(赛车)
血剑狂魔(过关)
世界高尔夫球
卡通战士(过关)
维罗妮卡(直读)(AVG)
VR射手2000(足球)
V拉力赛车2(赛车)
千禧杀神(双打过关)
街霸三度冲击(格斗)
武装飞鸟(双打飞机)

丧尸(完美版)(过关)
百兽王(赛车)
DDR跳舞(音乐)
亚特兰大奥运会(体育)
世嘉拉力(赛车)
星球大战(过关)
杀掳夜魔2(过关)
雷曼2(过关)
大阳保卫战(飞机)
武士复仇(过关)
索尼克1(过关)
魔月屠龙(过关)
格兰蒂亚2(完美版)
罗德岛战记(过关)
街机法拉力(赛车)
隐藏危机(过关)
反斗奇兵2(过关)
流行音乐(其它)
铁路大亨(SLG)
迪士尼赛车(赛车)
翡翠战士(过关)
人类最终决战(过关)
世嘉湖钓鱼(其它)
空中之翼(飞机)
摩托2000(赛车)
全日本职业摔角(格斗)
铃木电单车(赛车)
英雄潭(RPG)/NCO(过关)
彩虹六号(AVG)
装甲前线(坦克)

衰仔乐园(其它)
疯狂太空赛车(赛车)
超能力格斗2012(格斗)
失落的皇国(RPG)
空中霸王(座舱模拟)
出租英雄(过关)
魔鬼电单车(赛车)
再生侠(双打过关)
梦幻模拟战(RPG)
电车GO2(SLG)
超级英雄大集合(SLG)
快打刑事(双打过关)
VR战士3(格斗)
死亡密令(枪射击)
三国六(SLG)台球(体育)
V8杀人赛车(双打)
生化危机2(2CD)(AVG)
生化枪版(射击)
电脑对战麻雀()
新摔角(格斗)
美少女生活志
悉尼2000(体育)
恐龙危机1(AVG)
深海怪杰(2CD)
高达旋风(过关)
七之秘馆(AVG)
星际战士(过关)
机动战舰(SLG)
美少女雀仕(麻将)
喷射小子(过关)(涂鸦)

海豚(AVG)/电子宠物
蓝刺(过关)(AVG)
中华封神(格斗)
坦克合体战(过关)
SNK对卡普空(格斗)
圣灵机(SLG)/美少女学园2
赌神2000(其它)
蓝球(体育)/马胜(赛马)
能量宝石1,2(4人过关)
凶铃杀手(AVG)
大都会赛车/盗墓4(AVG)
欧洲足球(体育)
空军演习(飞机)
魔剑X(完美版)(RPG)
莎木(完美版)(RPG)
大战略(SLG)森巴舞(音乐)
死亡之屋2(直读)(枪版射击)
刑警202(过关)/信长野望(SLG)
爆裂无敌(飞机)/苏生(RPG)
童话(RPG)/狙击手(射击)
十八轮(卡车)
生与死(日版)(格斗)
樱花大战2(3CD)(SLG)
星球大战(双打过关)
十项全能(体育)
恐怖战士(过关)
爱丽斯大冒险(过关)
世嘉运动会(体育)
黑翼天使(2CD)(SLG)
VR特警2(枪版)

城市危机(AVG)
F16-轰队长/美版上网球
特种部队(三角洲)
斗魂列传(格斗)(摔角)
大头拳击2(格斗)
新上海(麻将)
木偶情缘(育成)
越野四驱车(赛车)
98格斗王(格斗)
欧洲足球2000(体育)
樱大战1(2CD,SLG,AVG)
创造明星(育成)
美少女大富翁
雷神之锤(射击)
红色摩托(赛车)
火星任务(过关)
世界职业大赛(体育)
东尼滑板2(体育)
生化危机3(AVG)
索尼克外传(过关)
街头斗士(双打过关)
轰炸机(射击)/未走鸡(其它)
吃豆小姐(过关)
NBA2001/恐龙世纪
星际雷射舰(AVG)
盗墓者5(AVG)
野棒球(体育)
雪地电单车大赛
三角龙骑士(RPG)

七星魔法(AVG)
生死决战(过关)
青之6号2(过关)
超级欧洲联盟
吸血小子/生死时速
私立学园(格斗)
黄金门第二卷(RPG)
黄金门(RPG)/将星录(SLG)
罪恶克星X(格斗)
桑巴舞2000(音乐跳舞)
古惑星老鸭(过关)
月华剑士(格斗)
V拉力3(赛车)
青之六号(冒险)
梦游美国(赛车)
声音麻雀(其它)
最终任务(双打过关)
航空母舰(冒险)
汤川专务/500台1
GT赛艇(体育)
狂野之物(AVG)
生化魔王外传(过关)
侦探伸士(AVG)
索尼克II(过Q关)
模球2001/金手指
梦幻之星(网络版)(RPG)
NBA2K(篮球)/NBA2K1(篮球)
永恒王国(RPG)
超任模拟器(5CD)
芝加哥之翼(飞机)

百货神鹰(过关)
火爆摔角(格斗)
格斗之蛇2(格斗)
雷神之锤特别版(射击)
邪神第三卷(RPG)
基连野望(SLG)
F1大奖赛(赛车)
街霸2(格斗)/病血(AVG)
机器猫(其它)
滑雪(体育)/流浪汉(AVG)
世加2合1/棒球2K1
少年高尔夫(体育)
特工队(过关)/水上摩托(体育)
1000合1(MD模拟器)
人类最终决战完全版
生体兵器(过关)
ES(3CD)(AVG)
四人对战(过关)
百剑(SLG)/女子学园2
空中之鹰(座舱模拟)
围棋(森田棋)(体育)
卡普通网球(体育)
聪明BOY发明家
西风狂诗曲(RPG)
超时空要塞(飞机)
高达007完全版(座舱)
欧洲超级联赛(足球)
麻雀大会II(其它)
超级摩托(体育)
恐龙战士(过关)

24小时赛车(赛车)
AVG樱花大战3(SLG+AVG)
电波少年(其它)
生化危机2/恶尼卡(完全)
全日职业摔角II-格斗
越野车2000(赛车)
疯狂的士2(赛车)
少女物语(AVG)
悠久幻想曲3(RPG)
MP3(3CD)(音乐)
追击手三合一
蜘蛛侠(过关)
千年帝国(过关)
祈祷之丘(AVG)
大战略2001/一号球会
赏金猎人·莎拉(AVG)
永恒的阿卡迪亚3CD(RPG)
VR特警3(射击)
死神射击(射击)
DC—VCD模拟器
国际象棋(其它)
国际围棋(其它)
五指棋(其它)
国际麻雀(其它)
巫术大集合/决战纪王传说
高达战争在线
世纪王传说/索尼克II
卡普空对战麻雀
欢迎来到咖啡屋
SNK对卡普空(加强版)

动画VCD银碟 售价4元/张 10片起邮 邮费15元 新到DVD动画片,品种全,每碟30元 大量批发价格另议 PS、GB游戏攻略书齐全、彩版价廉,欢迎查询选购 诚招各地分销店

流星花园 TV版	17CD
幽游白书 TV版	24CD
幽游白书(剧场版)	2CD
圣斗士-十二宫篇	25CD
圣斗士-北欧篇	9CD
圣斗士-海皇篇	5CD
圣斗士-真红少年	1CD
秀逗魔道士(剧场版)	2CD
可有记起爱	2CD
超时空要塞Ⅰ	13CD
超时空要塞Ⅱ	11CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞D7	4CD
超时空要塞7(剧场版)	1CD
98格斗王	1CD
3×3EYES Ⅰ+Ⅱ	7CD
DNA2/X战记	5/2CD
无尽的华尔兹	2CD
战场回忆	4CD
逆袭的夏亚	2CD
高达之F91	2CD
高达0083(剧场版)	2CD
0083-战士之黄昏	6CD
08MS小队	6CD
08MS小队(完结篇)	1CD.
魔术士奥梵	9CD
魔术士奥梵Ⅱ	12CD
99格斗之王	1CD
高达0080	3CD
新世纪EVA	13CD
新世纪EVA(剧场版)	4CD
星界之纹章	7CD
乱马1/2(剧场版)	2CD
圣水奇缘	2CD
情侣乐天派	2CD
爱星球之恋	2CD
太空战士Ⅶ	1CD
心跳回忆OVA	2CD
浪客剑心	26CD

浪客剑心追忆篇	4CD
我的女神	3CD
罗德岛之英雄骑士传	6/9CD
库洛魔法使TV版	14CD
乱马1/2OVA	3CD
幽游白书(完结篇)	14CD
幽游幽白书(夜叉阴谋)	1CD
秀逗魔道士第一辑	9CD
秀豆魔道士NEXT	13CD
秀逗魔道士TRY	9CD
仙界传-封神演义	9CD
头文字D2	5CD
恶魔战士	4CD
樱大战TV版	25CD
樱大战2—轰华绚烂	2CD
银河英雄传说TV版	55CD
装甲骑兵	18CD
天空的守护神	13CD
高达0079TV版	16CD
逮捕令	6CD
银河战国群雄传	18CD
真空中的侦探	6CD
柯南TV版	14CD
游戏王	1CD
罗德岛战记OVA	6CD
妖精战士TV版	9CD
JOJO奇妙的冒险(第四集)	1CD
天空之城	2CD
黄龙之耳	1CD
魔女宅急使	2CD
再见萤火虫	2CD
GTO麻辣教师18-32集	8CD
风之谷	2CD
岁月的童话	2CD
红猪/铳梦	2/1CD
百变狸猫	2CD
风魔小次郎	6CD
魔术士奥梵2	12CD
龙猫	2CD

灌篮高手-篮板王	1CD
强殖装甲	3CD
库洛魔法使(剧场版)	2CD
车神传说	2CD
圣露未纳斯女学院	2CD
灌篮高手(剧场版)	1CD
织田信长(真人版)	2CD
寄生前夜(真人版)	2CD
金田一之(真人版)女怪	2CD
万有引力(剧场版)	2CD
浪客剑心(剧场版)	3CD
口袋怪物尤斯的反击	2CD
太空战士九CG	1CD
宇宙骑士Ⅱ	3CD
生化危机真人版	2CD
魔法骑士TV版	7CD
机动战舰TV版	9CD
非常偶像KEY	10CD
星界之纹章-完结篇	7CD
高立的未来世界	12CD
接触TV版(上篇)	17CD
安达充作品-邻家女孩	6CD
饿沙罗鬼TV版	13CD
D4公主	4CD
高达MTV	1CD
六翼天使之声	6CD
全日本卡通MTV	1CD
女浪人-月影兰	1CD
彼男彼女的故事	13CD
铁拳2	2CD
恐怖宠物店	4CD
金田一之绝顶聪明的推理	2CD
柯南太顺利的推理	1CD
柯南之小兰的推理	1CD
柯南之名侦探柯南音乐篇	2CD
青山刚昌短篇集	1CD
新世纪GPX ZERO	4CD
新世纪GPX SAGA	4CD

新世纪GPX TV版	13CD
海贼王	9CD
万能文化猫娘OVA	6CD
街霸ZERO	4CD
银河英雄传说外传-反叛者	2CD
圣斗士之黄金苹果	1CD
神与神之战	1CD
最终圣战	1 CD
人形草纸-傀儡师左近	9CD
希望成为天使	9CD
亚历望大战记	7CD
虚界之魔兽	5CD
柔之道(篇处篇)	1CD
柔之道(奥运篇)	2CD
红发少女安妮	2CD
时空主旅人	1CD
美幸-不可思议之国	1CD
绝爱	3CD
H2	21CD
银河英雄传说外传-千亿之星	6CD
-螺旋迷宫	7CD
街霸TV版	14CD
山T女福星-求你说声我爱你	2CD
山T女福星-鬼姬传说	2CD
宇宙骑士Ⅰ	16CD
间之楔	2CD
梦幻妖子	2CD
变形金钢	2CD
最游记TV版	13CD
快感指令	15CD
秘密电影	2CD
钢铁天使	9CD
乔乔冒险Ⅱ	3CD
炎之迷宫	1CD
库洛魔法使Ⅱ	5CD
浪客剑心第二部	14CD
卡片召唤师	1CD
爆炎	2CD

强殖装甲加而巴	3CD
柯南-暗孔中的杀人案	2CD
棒球英豪TV上	17CD
超时空要塞7Ⅰ.Ⅱ	13,11CD
稻中兵团	9CD
白色猎人TV	9CD
白色猎人剧场版	2CD
GTO(1-40)	22CD
樱花大战TV版	25CD
女神侯补生(1-9)	6CD
天使禁猎区(1-3)	3CD
女浪人月影兰TV	7CD
乱马TV版(1-105集)	41CD
掌上娇女	5CD
人狼	2CD
命运之子	4CD
变形金刚TV版	10CD
头文字D剧场版	2CD
蓝色高达后篇	4CD
捍卫者	5CD
人形草纸(1~9集)	9CD
库洛魔法使—被封印的卡片(剧)	2CD
学生妹	2CD
瞳孔中的暗杀者	2CD
魔法少女樱中三部	7CD
纯情房东俏房客特别篇	1CD
EXD杀手	3CD
机器猫之太阳王传说	2CD
秘密电影-全(寺井由纪)	3CD
魔神坛斗士剧场版-辉煌帝传说	2CD
钢铁天使剧场版	2CD
蜡笔小新特别版	2CD
蒙面超人(空蛾篇)	2CD
皮卡丘-结晶塔帝王	2CD
樱花大战OVA-全	6CD
万有引力TV	5CD
新下级生	4CD
守护月天OVA	5CD
犬夜叉-全	6CD

梦幻女天子-全	12CD
卡片招唤师	5CD
棒球英豪TVⅢ(完结篇)	16CD
捍卫者	5CD
乱马TV1-8部	54CD
新足球小将	7CD
天地无用-地球篇	7CD
天地无用-宇宙篇	7CD
倒A高达(完结篇)	25CD
城市猎人OVA国语版	5CD
纯情房东俏房客	8CD
JOJO奇妙冒险第四集	1CD
黄金男孩	3CD
铁拳浪子	14CD
魔法天使	18CD
不文明泰山	11CD
犬夜叉	7CD
蜡笔小新	12CD
天空艾斯嘉科尼(剧场)	2CD
猎人TV版	19CD
最游记第二部	1CD
人形草纸(完)	9CD
犬夜叉(8—10)	3CD
GTO(真人版)	2CD
GTO(41—43)	3CD
纯情房东俏房客特别篇Ⅱ	1CD
3D超越时空	2CD
艾迪龙战将	7CD
天地无用魉皇鬼	9CD
伙头智多星	12CD
求恋期	6CD
终极战役Z、O、E	1CD
新逮捕令	2CD
猫眼	1CD
猎人	22CD
3D玛丽丝	2CD
钢铁天使久留美二式	2CD
DN使命	7CD
邻家女孩(剧场版)	2CD

DVD版PS Ⅱ软件目录(每盘130元,邮费15元) **DVD蕊片150元/支,适用10000型15000型PS Ⅱ机**

001 A - 列车
002 疾风快马5
003 GT3
004 节奏DJ4
005 Q赛车
006 劲舞娃娃
007 Z.O.E
008 决战Ⅰ
009 阎之记忆
010 决战Ⅱ
011 保镖
012 恐龙世纪
013 超级少女
014 冒险风暴
015 大盗伍卫门
016 魔鬼雄鹰
017 第一神拳
018 奇兵档案
019 风之少年2
020 骑兵七勇士
021 钢弹救世主
022 首都高-零
023 怪兽牧场
024 天空奥德赛
025 鬼武者
026 我是监督
027 滑雪板天国
028 阳光英雄谭
029 毁灭危机
030 阎云
031 机动战士钢弹
032 圣女密码完全版
033 机战佣兵2另一个世代

各位商家、玩友如需索取更详细目录(SS、日剧、VCD、PS碟、DC碟、周边配件目录) 请访问本店网站 MICROGAME.COM.CN

邮购兼批零总部(汇款地址):沈阳市铁西区南八中路78号(保工街八路口东50米) 营业时间:早8:00—晚18:00
收款人:陆红疆 邮编:110023 电话传真(邮购查询):024-25850632
批发总部:五爱市场东区电器精品745、746档(金城宾馆斜对面) 营业时间:凌晨4:30—下午14:00
电话传真(邮购免打):024-24141448 手机(批发专线):(0)13609892121

游戏资讯 TV GAME & PC GAME IN MY LIFE

小陆游戏专营店

欢迎访问 microgame.com.cn

批发 零售 邮购 专修

诚招各地分销商

音乐 CD，精装彩盒装，8 元/盒，简装 6 元/片，5 片以上起邮，邮费 10 元

- GGG－001 超时空要塞 7(实况演唱会)
- GGG－012 新世纪/特别纪念版
- GGG－013 新古灵精怪/钢琴演奏集
- GGG－014 魔法骑士/歌唱精选集
- GGG－022 97 年日本卡通主题歌/精选集 VOL. 1
- GGG－030 97 年日本卡通主题歌/精选集 VOL. 2
- GGG－031 97 年日本卡通主题歌/精选集 VOL. 3
- GGG－037 97 女神事务所/单曲精选集
- GGG－038 97 年日本卡通主题曲/精选集 VOL. 4
- GGG－039 电影少女原声集
- GGG－043 新世纪剧场版/真心为你
- GGG－048 新世纪 EVA
- GGG－052－053 新世纪/交响曲
- GGG－055 超时空要塞 98/单曲精选集
- GGG－066 98 年日本卡通/票选排行榜
- GGG－077 幽游白书/歌唱大集合
- GGG－078 宫崎俊作品/精华集 VOL. 1
- GGG－079 宫崎俊作品/精华集 VOL. 2
- GGG－081 新机动战记 OVA 主题歌集
- GGG－084 魔法少女孩子砂沙美/歌唱大集合
- GGG－085 宫崎俊作品/精华集 VOL. 3
- GGG－089 98 年日本卡通/票选排行榜 VOL. 2
- GGG－107－109 罗德岛战记 TV 版英雄骑士传
- GGG－115 爆走兄弟/歌唱大集合
- GGG－116 金田一少年之事件薄/歌唱大集合
- GGG－128 头文字 D/歌唱精选集
- GGG－141 机动战士(专曲尾曲总动员)
- GGG－142 99 年单曲票选/排行榜 VOL. 1
- GGG－143 名侦探柯南/单曲大集合
- GGG－144 彼男彼女之事情/主题歌集 VOL. 1
- GGG－192 机动战士 20 周年纪念 CD
- GGG－201 99 年卡通单曲/票选排行榜 VOL. 3
- GGG－225 高达 20 年纪念第三辑
- GGG－265 浪客剑心主题歌
- GGG－267 浪客剑心追忆篇
- GM－002 藤崎诗织/钢琴精选
- GM－003 纯爱手札/虹野沙希/超越彩虹
- GM－057 藤野诗织/馆林见晴
- GM－108－111 太空战士八
- GM－132 藤崎诗织/风之菲
- GM－144 超级机动战士魂/歌曲精选集
- GM－146 火魅子传～恋解～/歌唱精选集
- GM－163－164 科拿米 10 周年纪念鉴/主题歌集
- GM－182－183 拳王 99/原声合辑
- GM－201 太空战士 1－2/原声全集
- GM－202 太空战士 3/悠久风之传说
- GM－140－141 热爆劲舞 DDR
- GM－266 太空八精选
- GM－131 沙木原声集
- A8G－001 樱花大战/歌谣全集
- A8G－007－010 太空战士七
- A8G－012 纯爱手札/藤崎诗织
- A8G－022 电玩音乐/精选合辑
- A8G－031 太空战士 7/重奏版
- A8G－037 樱花大战 2/歌谣全集
- A8G－038－039 寄生虫都市
- A8G－041 超级机器人大战 F/完结篇
- A8G－053 梦幻模拟战士/原声集
- A8G－054 樱花大战/花噗之帝国歌剧公演纪念
- A8G－108 电玩音乐大集合/VOL. 3
- A8G－133 纯爱手札 2/歌唱总动员
- A8G－136 纯爱手札/安可精选曲
- A8G－122 美少女主义 2
- 91KMA－049 H 好逑双物语(原声集)
- 91KMA－012 97 超时空要塞/歌曲精选
- 91KMA－094 机动战士/歌曲精选
- 91KMA－132 爆走兄弟主题歌/精选集
- 91KMA－133 神行太保(BOY)/原声集
- 91KMA－140 浪客剑心/最新歌曲精选
- SM－036 古灵精怪/(橙路)歌曲精选
- SM－070 芸能山城组/(阿幕拉)交响曲
- SM－214 罗德岛战记/吟游诗人
- SM－215 超时空要塞/精选集
- SM－275－277 超时空要塞/合集
- SM－329 超时空要塞 TV 版/精选集
- SM－368 心跳回忆/原声集
- SM－383 GS 美神/主题歌集
- TCD－68－69 机动战士/精选集 1＋2
- SB－026 高桥洋子 LI－LA/新世纪 EVA 礼赞
- GSM－1001 恶灵古怪 2/原声集
- S008 柯南－电影．电视剧场版/精选集
- A8－1049 机动战士钢弹/单曲史上超级精选
- A8－904 中华一番/原声集
- A8－1053 TOHEANT/原声集
- A8－1052 彼男彼女之事情，主题歌集 VOL. 2
- SS－05 圣斗士星矢，真红少年传说(音乐集 5)
- A8－1126 库洛魔法使(支技学校合唱部圣诞节演奏会)
- A8－845 超时空要塞．15 周年特别双单曲组合
- TV8－30 G. T. O 麻辣老师
- TV8－67 冰之世界
- S－001 灌篮高手．全部主题曲及音乐作品
- SM－348 诱惑 OAV 主题歌集
- 542361/2 秀逗魔道士(精选集)
- NK－003 2000 年最新歌曲精选
- KICA497/8 音乐篇 TV 作品集(2CD)
- TVC－77－78 新机动战记 W 精选集 1＋2
- GGG－148 库洛魔法使/主题歌集 VOL. 1
- A8－830 樱通信/原声带
- GM－152 节奏叮超级混音集．超炫电玩
- A8G－047 格斗大王．精选合辑
- SG－145 4CD 太空战士九
- A81237 库洛魔法使－单曲超特全集
- GA－017 1/2 乱马精选合集 LOV. 1
- GA－016 1/2 乱马精选合集 LOV. 2
- GA－035 逮捕令原声精选合集
- GA－049 新吸血姬美夕精选合辑
- GA－084 X 战记原声合辑
- GA－036 超时空要塞 7
- GGG－062 下级生
- A8－937 饿沙罗鬼
- A8－1087 守护女神月天 LOV. 2
- A8－959 魔术士原声集
- SM－378 精灵使(天使禁猎区)
- SM－002 天空之城(飞行石之谜)
- GA－031 1/2 乱马精选合辑
- A8－1107 倒 A 钢弹原声集 LOV. 2
- A8－1106 倒 A 钢弹原声集 LOV. 1
- GM－103－104 恶魔城 2 精选集

精典卡通 DVD 碟也面市了，更精美的画质，更高档次的享受，拥有 DVD 机的朋友不再有遗憾，28 元/盘，邮费 10 元

名称	数量
1. W 高达	5 片
2. 停不了的华尔兹	1 片
3. 樱花大战(1－4 幕完)	1 片
4. JOJO 冒险(1－3 完)	1 片
5. 大友克洋－记忆	1 片
6. 头文字 D1	2 片
7. BETTER MAN	1 片
8. 火魅子传	1 片
9. 真三一万能侠	3 片
10. 高达 0083	1 片
11. 头文字 D2	1 片
12. X 高达	4 片
13. 亚基拉	1 片
14. 高达 MS08 小队	1 片
15. 天地无用	1 片
16. 乱马 1/2 剧场版	1 片
17. 可曾记起爱	1 片
18. 超时空要塞 2	1 片
19. 机动警察 PATLABOR	1 片
20. 橙路剧场版	1 片
21. 各布拉剧场版	1 片
22. 小甜甜剧场版	1 片
23. 高达 0079OVA 版	2 片
24. 青之 6 号	1 片
25. 库洛魔法使剧场版	1 片
26. 钢铁天使	2 片
27. 天使禁猎区	1 片
28. 女神后补生	1 片
29. 毕其顿恶魔	1 片
30. 高达 0079TV 版	4 片
31. 宫崎峻合集三合一 PART1	1 片
32. 宫崎峻合集三合一 PART2	1 片
33. 宫崎峻合集三合一 PART3	1 片
34. 宫崎峻合集三合一 PART4	1 片
35. 宫崎峻合集三合一 PART1－4	1 片
36. 头文字 D1－2	3 片
37. 掌上娇女	1 片
38. 心跳回忆	1 片
39. 库洛魔法使剧场版 2	1 片
40. 纯情房东俏房客特别版	1 片
41. CBF · TV 版	4 片
42. 天地无用 2	1 片
43. THE BIG－O	2 片
44. 梦幻妖女(1－12)	3 片
45. 机动战舰剧场版	1 片
46. 头文字 D PART1＋PART2	4 片
47. 安达充－TOUCH OVA	2 片
48. WORDS WORTH	1 片
49. 浪客剑心－追忆篇	1 片
50. 新天地无用(1－13)	4 片
51. 犬夜叉	2 片
52. 龙珠 Z OVA	7 片
53. KEY(非常偶像)	4 片
54. 爆热时空	4 片
55. 星界之战旗	2 片
56. 青涩宝贝	2 片
57. CBF－ZERO	1 片
58. EVA－OVA 版	1 片
59. 3×3 只眼(1－3)	1 片
60. 3×3 只眼(1－4)	1 片
61. EVA－TV 版	3 片
62. 逮捕令 999 OVA	2 片
日剧(DVD)	
63. 悠长假期	2 片
64. 恋爱世纪	3 片
65. 恋爱论	2 片
66. 冰之世界	2 片
67. GTO	2 片
68. 太阳不西沉	2 片
69. 暗恋	2 片
70. 沉睡的森林	2 片
71. 跟我说爱我	2 片
72. 将太寿司	2 片
73. 大和抚子	2 片
74. LOVE COMLEX	2 片

攻略书（批发价） 全彩

书名	价格	书名	价格	书名	价格	书名	价格	书名	价格
PS 攻略书		北欧女神	24.00	寄生前夜 2	18.00	GB 攻略书		薄金银	15.00
手指大全(2000)	31.00	龙骑士	32.00	永恒传说	26.00	炼金术士	20.00	厚金银	35.00
机械人大战 α 外传(薄)	18.00	女神 2 罪	30.00	2001 金手指年鉴	25.00	口袋妖怪四合一	17.00	金银水晶版	35.00
神来	20.00	女神 2 罪	27.00	射雕英雄传	21.00	GB 五合一	28.00	坏玛莉Ⅱ	20.00
实况足球 5	17.00	龙战士 4	20.00	太 8	28.00	GB 厚百科	27.00	燃烧战车	20.00
封神－仙界大战	20.00	球会特大号(带碟)	22.00	太 9	17.00	薄水晶	15.00	勇者斗恶龙怪兽篇Ⅱ	20.00
勇者斗恶龙 7	17.00	金手指书(薄)	16.00	生化 3	17.00	萨尔达传说	18.00		
机械人大战 α 外传(厚)	20.00	2000 拳王带碟	20.00	PS 金手指加强版	15.00	萨而达大地 时空	17.00	DC 大本攻略书	
牧场	19.00	攻略定鉴	32.00	纹章传说	20.00	牧场物语 2	15.00	莎木	15.00
盗墓者 5	20.00	恐龙危机 2	18.00	GIF	20.00	牧场物语 3	15.00	维罗尼卡	15.00
007 特攻队 2	22.00	生化 3	19.00	恶魔城	21.00	游戏王 4	23.00	格兰帝亚	20.00
游戏王 4 完全攻略	22.00	修道院	21.00	PS2001 金手指	22.00	坏玛莉 3	20.00	樱花大战	15.00
大航海 4	23.00	盗墓者 4	20.00	鬼屋魔影	17.00	燃烧战车	19.00		
吸血迷城	27.00	PS 三国 7	26.00	生化 2	21.00	心跳回忆	20.00		
基连野望	20.00	放浪潭	22.00			厚水晶	35.00		

GBA 和 GB 卡 邮费 15 元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
恶魔城	550	口袋黄	35	撒尔达中文	35	柯楠	30	三国志中文	30	DDR	55	鬼武者	65
玛莉	350	宠物猎人红蓝绿	85	坏玛莉Ⅱ	39	游戏王 4 日文版	85	罗德岛战记	25	电车 GOⅡ	25	生化危机(中文)	70
GTA	380	勇者斗恶龙Ⅲ	65	勇者Ⅱ	65	海鸟版	85	痛快挖掘	25	拳王 2001	70	萨尔达(中文)	70
快打先锋	400	秘宝传说	60	坏玛莉Ⅲ	45	城之内	85	机甲宝太阳	35	口袋钻石	70	大金刚 2001	65
叮当	410	水晶中文	45	牧场物语Ⅱ(中文)	40	游戏版	85	顶极赛车	50	饿狼传说	75	柯南寺院杀人事件中文	85
爆热	380	口袋银	38	游戏王Ⅲ(中文)	40	游戏王 4 中文	85	公主钟声	30	燃烧战车	60	12 合 1(包括以下)(96M 卡、CJK－001、97 格斗王、勇者、萨尔达、梦幻之星、太空 4、第二次、侏罗记、吞食天地共 10 个全中文智力卡)	200
出出火箭	390	金银 2 合 1 中文	60	萨尔达大地之章	35	勇者斗恶龙(中文)	50	高达战士	45	神奇铁金刚	70		
游戏王	490	97 格斗王	25	游戏王 2 中文	75	真人格斗	27	奥运 2000	45	数码Ⅱ代	70		
洛克人	400	口袋红(中文)	25	洛克人 X	30	忍者龟	30	樱大战	80	封魔神灯	70		
桃太郎	390	吞食Ⅲ	24	古墓(中文)	88	真女神红	38	拳王 2000	45	数码Ⅲ代	70		
足球 J 联盟	490	女神转生 8 合 1	40	游戏王Ⅲ4 合 1	45	真女神黑	38	炸弹人	45	牧场四(中文)	70		
女神转生外传中文	50	游戏ⅡⅢ4 合 1	45	牧场Ⅱ4 合 1	48	心跳回忆	50	四大金刚	60	鬼屋怪谈	80		

GBA 卡，特惠价，每盘 260 元，邮费 15 元，包装精美记忆好

(美国版)
1. 柯拿米世界之疯狂赛车(RAC)
2. 恶魔城(ACT)
3. 森林勇士(ACT)
4. NAMCO 全集(ACT&ETC)
5. 铁鹰战士(ACT)
6. 蚯蚓呀尖(ACT)
7. 绿色兵团(ACT)
8. 首都高超级赛车 GTA(ACT)
9. 未来世界方程赛车(RAC)
10. 机械蜜蜂大冒险(ACT)
11. 震动拳击 2(ACT)

(日本版)
1. 钻地先生 2(ACT)
2. 桃太郎祭(RPG)
3. 洛克人网络之战(ACT)
4. 拿破伦(SLG)
5. 炸弹人(ACT)
6. 日本 J 联盟足球
7. 职业棒球小子(RAC)
8. Q 版赛车(RAC)
9. 小叮当绿色惑星大冒险(ACT)
10. 恶魔城之月圆之夜(ACT)
11. 模拟航空管别区(RPG)
12. 星三小鸭(ACT)
13. 热血躲避球(ACT)
14. 火爆摔角(ACT)
15. 大富翁(ETC)
16. 玩具力量(ACT)
17. 麻雀刑事(ACT)
18. 皇家骑士团

GBA 周边配件

名称	价格
主机	780 元
GBA 对战线(四个头)	20 元
GBA 保护膜	20 元
GBA 皮套	10 元
GBA 充电器	30 元
GBA 摇杆	10 元
GBA 镜片	10 元
GBA 布包	25 元
GBA 灯	10 元
GBA 放大镜	25 元

周边配件

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
DC 金手指卡＋碟	55	太八烟盒＋火机	35	太八戒子＋项链	10	DC 原装可视记忆卡	150	GB 金手指	90	DC 全新原装光头	200
PS 手柄四分插	50	PS ONE 显示屏(5 寸全制)	850	太空八腰表	45	DC 键盘	120	太八钱包	28	PS 9 系列电影卡	240
GB 笔型套装充电器(带火牛)	35	PS ONE 显示屏充电池	220	SS4M 加速卡	65	DC VCD 驱动器(可直接看 VCD)	30	太空八情侣表	95	9 系列金手指卡	80
精选 PS ONE 包	30	PS 原装全新光头	350	SS 记忆卡 60 / PS 鼠标	35	PS 5 针/7 针电源板	50	DC VGA BOX	90	DC 全新光头＋光驱	380

赠 本店是一家有信誉的、开展邮购业务多年的专营店，凡在本店邮购价值 100 元以上的物品可赠送精美礼品一份。

主机价格按当日为准，请电话查询

邮购兼批零总部(汇款地址)：沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米)　营业时间：早 8:00—晚 18:00
收款人：陆红疆　邮编：110023　电话传真(邮购查询)：024－25850632
批发总部：五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面)　营业时间：凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真(邮购免打)：024－24141448　手机(批发专线)：(0)13609892121

挑战极限第二期

请拨打：29201000

“挑战极限”节目是畅捷声讯和《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》联合推出的娱乐声讯热线，我们的宗旨是实现杂志的互动性，提高玩友的参与性，宣传电玩三栖文化。在这里大家不仅可以参加挑战，还可以收听经典的动漫金曲并且能点送给好友，更有机会获得（由《电子游戏与电脑游戏》、《梦幻总动员》提供的）奖品，而且在3键的名作大家谈中我们还打算邀请众小编们来做客，届时可以和他们好好聊聊！不用多说想必您已经心里有底了，还等什么，心动不如行动，快来参加挑战吧。

本期特别推荐4键“永远的变形金刚”，这里收录了历代变形金刚的主题曲，欢迎收听。

按1键：动漫达人。如果您是一个动画、漫画全面精通的人，不妨选择此键试试您的水平，肯定会有不少的收获。

按2键：电玩达人。这个挑战对那些资历较深的老玩家是个不错的选择，您如果觉得自己的水平过硬的话，不妨进去试练试练。

按3键：名作大家谈。您在游戏中有什么技巧、经验或者有自己的观点、想法，可以在这里与其他玩友交流，痛痛快快地说一说，寻找和您情趣相投的朋友，与您共同分享闯关的喜悦。

按4键：经典金曲放送。看着杂志那些经典的动漫介绍，您是不是非常想听这些动漫金曲，那么选择此键不会让您失望。

按5键：电玩文化介绍。如果您想知道电玩发展的历史，各大厂商的介绍以及一些经典作品的推荐，不妨来这里听听。

按6键：中奖说明及查询。经过一番的不懈努力，来看看您的战绩如何，与您想像的水平有没有差别，一查便之。

按7键：玩家留言。您对本节目有什么意见或建议，可以在这里一吐为快，我们会根据您的见解来充实我们的节目。



《电子游戏与电脑游戏》杂志社现向社会全面征集封面设计方案，望全国各地绘画能手踊跃参赛！



《电子游戏与电脑游戏》封面设计大奖赛

一等奖 1 名　采用设计结果
在杂志首页登出作者照片和简介。
奖金　人民币 5000 元
奖品　PS2、X-BOX、GAMECUBE 三款主机任选一款

二等奖 2 名　奖金　人民币 2000 元
奖品　GBA＋任意二款软件

三等奖10名　奖金　人民币 500 元
奖品　原版游戏软件两款。

鼓励奖 100 名　奖品　《电子游戏与电脑游戏》半年杂志

参赛日期：从即日起至2002年一月

《电子游戏与电脑游戏》陪着热爱她的读者，已经走过了将近五年的风风雨雨。在这段时间里，每次看到封面上的“电子游戏与电脑游戏”这九个熟悉的字时，大家会不会有一种暖暖的温馨在心中流淌呢？毕竟，办杂志的宗旨就是为读者服务。这一次，我们为了回报读者们五年来的不懈支持，将“电电”办成真正属于读者自己的游戏杂志，本编辑部将特别推出设有重奖的“杂志封面设计大奖赛”！！愿全国各地所有爱好绘画设计的读者踊跃参与进来，将自己的聪明才智和巧妙构思展现给大家，成为杂志不可分割的一分子。

- 让我们紧握《电子游戏与电脑游戏》的手！
- 让“电电“成为玩家真正的朋友！
- 设计属于我们自己的杂志！
- 拥有属于新时代最强的主机！
- 快快来拿 PS2! X－BOX! GAMECUBE!!!

设计要求

❶设计规格：正度 16k 纸张大小(可按比例适当放大、缩小。缩放尺寸与实际大小不超过 25%)

❷对杂志封面上的“电子游戏与电脑游戏”和“科学时代”十三个字重新进行设计规划，合理安排。字体、颜色 、由参赛者自行设计，不作限制。

❸“电子游戏与电脑游戏”每字大小不超过“科学时代”每字大小。

❹参赛稿可以是手绘，也可以是电脑绘制。
(电脑绘制稿包括彩喷和电子文件)

参赛方法

❶请参赛者将自己的参赛作品及个人简短简历寄至

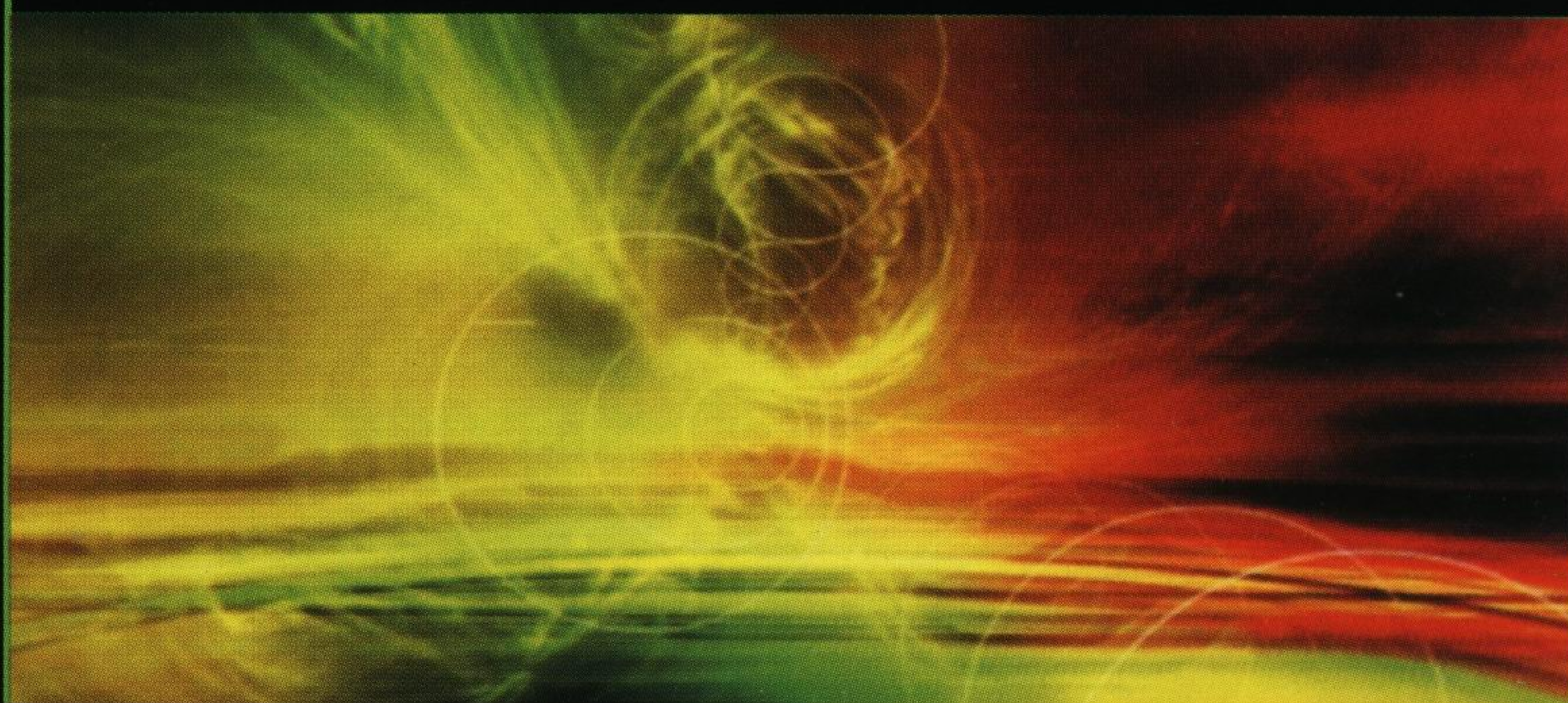
[1] 北京市清河邮局 062 信箱　封面设计大奖赛 收
邮编 100085

[2] 电子邮件地址为 tvgamepcgame@263.net

注　请参赛者来信时写清楚姓名、邮编、通讯地址以及准确 的联络方法!

杂志将在期刊中登出设计优秀的作品，并且欢迎读者朋友将自己喜爱的设计方案来信告诉我们。

来信参与评选的读者将有机会参加三等奖和纪念奖的抽奖。



· 本次大赛承办单位
北京万科惠文化发展有限公司

· 本次大赛一切解释权归
北京万科惠文化发展有限公司

· 评委
北京市《电子游戏与电脑游戏》编辑部
海南省科技服务中心　《科学时代》杂志社



最终幻想 Ⅰ→X

电子游戏一点通 1→3

我们一起在成长

VCD

P80页别册

国内统一售价/8.50元

电子游戏一点通

TV GAME



第三辑内容简介:

- 最终幻想X全部CG动画欣赏、主题曲
- 极! 外道GAMERS
- “街头霸王3－第三次冲击”豪华连续技

■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价:8.00元